稼働直前!『ガンスリンガー ストラトス』特集
平成24年6月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第8号 通巻147号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
2012
August
No.147
定価
990yen
enterbrain
アーケードゲームに、
新たな歴史が刻まれる!
この時流に乗り遅れるな!!
特集
◉新時代の到来!新しい遊びに期待せよ!!
ガンスリンガー ストラトス
◉『ガンスリンガー ストラトス』の基本編
『ガンスリンガー ストラトス』って、どんなゲーム?
◉全キャラクター行動指針編
キャラ選び、手助けします!
◉目指せ脱初心者! FAQ基礎知識編
教われ! 番長!!
新作
◉闘劇最新情報を掲載!
闘劇2012
◉知識を積み重ねて勝利を目指せ!
鉄拳アンリミテッド
◉闘劇真っただ中!
ディープ攻略は本誌だけ!!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
◉ついに新バージョン発表!
気になる最新情報公開!!
WCCF IC 2010-2011 Ver.2.0
◉大型バージョンアップ目前!
新生ミクちゃんの最新情報をお届け!
初音ミクDIVA Arcade ver.B
◉追加機体・イベント情報てんこ盛り!!
機動戦士ガンダム エクストリームバーサスフルブースト
◉今格闘ゲーム部が熱い!!
「かくげいぶ!」
◉単行本一巻、大好評発売中!!
「恋姫☆ようちえん」
◉もりのほん先生、満を持して登場!!
「弾幕少女」
◉勝利へのヒントを世界一のプロが伝授!
「ウメハラコラム」
◉BEMANIシリーズ情報が満載!
BEAT MAXIMUM
◉気になるサントラの内容をPON氏に直撃!
『pop'n music 20 fantasia』
◉新情報を本誌独占コメントとともに解説!
『REFLEC BEAT limelight』、『GuitarFreaksXG3 & DrumManiaXG3』
攻略
◉全国大会に備え、今Ver.を徹底攻略!
戦国大戦~15XX 五畿七道の雄~
◉新規追加チップの詳細データを公開!
ボーダーブレイク エアバーストVer.2.7
◉闘劇前に闘いの歴史を総チェック!
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
◉公式全国大会[OVER the LORD]に参加しよう!
LORD of VERMILION Re:2 ~慟哭~
◉技術向上指南! 家庭用トレモで牙を研げ!!
バーチャファイター5 ファイナルショーダウン
◉終盤攻略&システム総解析
ケイブIKD氏インタビューも!
怒首領蜂 最大往生
◉家庭用の新キャラクターとは!?
AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH
◉新情報&スヴァーヴァ攻略!
スティールクロニクル

PRESENT賞品 応募締切 2012年7月30日(月)当日消印有効

1 「OVER the LORD～第4章 常闇を祓う覚醒の焔～」入場チケット(スクウェア・エニックス提供)2枚一組／5組
※このプレゼントは応募締め切りが7月13日必着です。
※このプレゼントの応募には、LORD of VERMILIONのプレイデータのプレイデータと紐付いている「NESYS ID」の記入が必須事項です。「NESYS ID」は、アンケートはがきの自由欄に忘れず記載してください。
2 着せ替え型タンブラー用ラベル台紙(KONAMI提供)2名
3 ママチョップ「HEAVY METAL RAIDEN」Tシャツ・1Pカラー(L)&HMRデモCD(株式会社INH提供)1名
4 ママチョップ「HEAVY METAL RAIDEN」Tシャツ・2Pカラー(S)&HMRデモCD(株式会社INH提供)1名
5 PONサイン入りpop'n music 20 fantasia original soundtrack(KONAMI提供)2名
6 もりのほん先生直筆サイン色紙(編集部提供)1名
7 ギルティギア 静音 スティック -SANWA EDITION-(仮)(編集部提供)2名
8 「ヱヴァンゲリヲン 消えたパイロットの謎 in 東京ドームシティ アトラクションズ」1DAYパスポート(KEYNOTE提供)10名
9 「荒木飛呂彦原画展 ジョジョ展 in S市杜王町」プレミアムチケット(円プラン提供)10名
10 ニンテンドー3DS(編集部提供)2名
11 特製図書カード(編集部提供)10名

2　5 ※実際のCDジャケットにはサインが書かれています。　7

3 表　裏　4 表　裏

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

No.147
2012 AUGUST

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

特集1 アーケード新時代の到来! 新しい遊びに迫る!

特集2 見逃せない新情報を徹底追求!

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

かくげいぶ! 出張版

by I-Ka

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

だれもが初心者となる話題作のスタートダッシュを援護射撃!

いよいよ稼働開始まで秒読みとなった『ガンスリンガー ストラトス（以下、GUNS）』。気になるシステムからキャラクターの最新情報までを徹底解説!!

Text:伊勢猫

ガンスリンガー ストラトス
■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：2012年7月12日稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX3

ガンスリンガー ストラトス GUNSLINGER STRATOS ™

※掲載している画像はすべて開発中のものです。

己が銃にすべてを託し未体験の戦いへ参戦せよ!!

スクウェア・エニックスの最新作『GUNS』は、これまでにない新感覚のオンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム。全国のプレイヤーたちと四人でチームを組み、2丁のガンデバイスで白熱のオンラインバトルを楽しめる。そこで稼働目前となる今月の特集記事では、知っておきたいシステム周りを詳しく解説！ さらに各プレイヤーキャラクターの特徴に加え、初期ウェポンパックの詳細データをまとめて掲載!! 稼働時の使用キャラを選ぶ参考として、ぜひとも役立ててほしい。

実在の都市を戦いの舞台として、激しい銃撃&格闘戦が繰り広げられる本作。まずはキャラクターごとの特徴を覚え、チームの勝利へ貢献していこう!

オンライン4対4のチームバトル!!

コストが高いほど強力な武器を使用できるが、それだけに倒されたときのペナルティも大きい。

GUNS TIPS.1

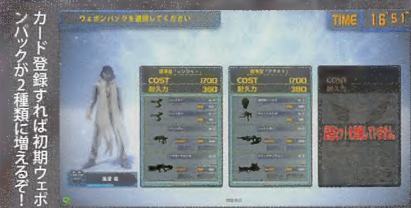
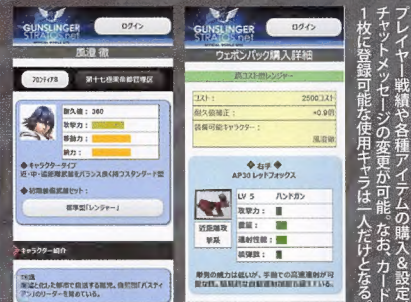
キャラクターのコストとは?

簡単に言えば「使用キャラに設定された撃破ポイント」で、耐久力が無くなるとコスト分だけ味方の勢力ゲージが減少。コストはウェポンパックの選択で変化し、使用武器の火力や耐久力の高さなどを示している。

NESiCAを買ってウェポンパックを増やそう!

NESiCA（ICカード）に使用キャラクターを登録することで、ゲーム筐体と連動した携帯サイト「GUNSLINGER STRATOS.net」を利用可能。ゲームをプレイすることで「GP」がたまり、ポイント消費でウェポンパックやコスチュームを購入できる。

プレイヤー戦績や各種アイテムの購入＆設定、チャットメッセージの変更が可能。なお、カード1枚に登録可能な使用キャラは一人だけとなる。

カード登録すれば初期ウェポンパックが2種類に増えるぞ!

■GUNSLINGER STRATOS.net

※正式会員（NESiCA登録）料金は、フィーチャーフォン版、スマートフォン版ともに月額300円。一部コンテンツは別途オプション料金が発生し、通信費用も会員負担となるのでご注意を!

ゲーム画面情報の見かた

①勢力ゲージ
青色の「TEAM」がプレイヤーチーム、赤色の「ENEMY」が敵チームのゲージ。初期数値は10000あって、プレイヤー撃破でコスト分が減少。

②ガンサイト
ガンデバイスの照準で、射撃攻撃が着弾するポイント。武器タイプで形状が異なり、シールド系の武器もサイトが出ていないと使えない。

③ターゲットマーク
ターゲットした相手の位置を示したマークで、対象の距離や状況でカラーが変化(下記参照)。ここにサイトを合わせれば射撃攻撃がヒットする。

④耐久力&プレイヤー情報
ダメージに対する耐久力数値で、攻撃を受けるごとに減少。ゼロになるとチームの勢力ゲージが減少し、戦闘から一時離脱させられてしまう。

⑤ジャンプゲージ
ジャンプや飛行といった移動操作時に表示されるゲージ。それぞれ動作の継続で減少し続け、ゼロになるとフィールドへ強制的に落下する。

⑥制限時間
戦闘可能な残り時間を示したタイマーで、1回の制限時間は180カウント設定。制限時間内に勝負がつかなかった場合、引き分けとなる(両者負け)。

⑦ターゲットライン
自分がターゲット対象であることを示した矢印アイコン。複数プレイヤーからターゲットされた場合、その数だけアイコンが表示される。

⑧シンボルチャット
チームメイトにのみ送信されるショートメッセージ。右レバーを素早く2回押し+左レバーの入力方向で内容を変化させられる。

⑨ミニマップ
プレイヤー周囲の地形や状況を簡易的に表したマップ表示。プレイヤーチームが青色アイコン、敵チームなら赤色アイコンで表示される。

⑩武器情報&リロードゲージ
ウェポンパックで装備された武器リストのデータ表示。武器別の残弾数やチャージ状況に加え、リロードの残り時間がゲージで示されている。

勝利条件
・制限時間までに相手チームの勢力ゲージをゼロにする
各プレイヤーの耐久力を減らし、撃破することで勢力ゲージがコスト分だけ減少。勢力ゲージの優劣に関係なく、制限時間切れとなった場合は両チームともに引き分け(負け)と判定されてしまう。

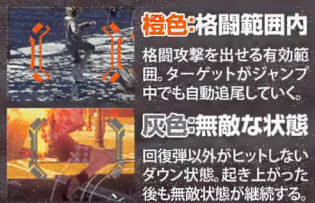
距離や状況で変化するターゲットマークの種類

ターゲットマークは対象との距離で、緑→赤→橙色と3段階に変化。攻撃ヒット後にダウン状態へ移行した場合、距離に関係無く灰色の無敵表示となる。

緑色:射程範囲外
装備状態の武器で射撃が届かない距離。接近することで赤色に変化していく。

赤色:射程範囲内
ターゲットした相手に射撃がヒットする距離。ガンサイトを重ねて狙い撃て!

橙色:格闘範囲内
格闘攻撃を出せる有効範囲。ターゲットがジャンプ中でも自動追尾していく。

灰色:無敵な状態
回復弾以外がヒットしないダウン状態。起き上がった後も無敵状態が継続する。

ゲームプレイまでの流れ

STEP 1:コイン投入&スタート
まずは筐体にプレイ料金(200円/2プレイ)を投入。ガンデバイスを手にとって、ゲーム画面へ向けてトリガーを引けばゲームスタート!

STEP 2:NESiCAの登録・照合
NESiCAの認証画面が出たら、カードリーダーにNESiCAをセット。NESiCAを使用しない場合、初期ウェポンパックが1種類となる。

STEP 3:所属する勢力の選択
「フロンティアS」と「第十七極東帝都管理区」の二つから勢力を選択。それぞれ基本コスチュームが違うだけで、マッチングには影響しない。

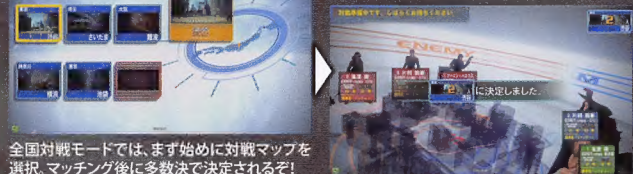
STEP 4:ゲームモードを選択
画面上に表示された4種類のゲームモードからいずれかを選択。初回プレイの場合は、個人ミッション戦のチュートリアルを選ぶといい。

STEP 5:使用キャラクターの選択
初回プレイ、及びカードを使用していない場合のみ使用キャラクターを選択。ウェポンパックが選択できれば、その選択画面へと移行する。

GAME MODE 全国対戦/店舗チームVS.全国対戦

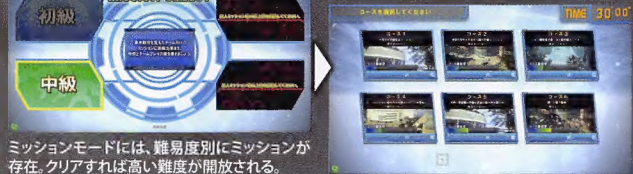
ネットワークを通じて、全国のプレイヤーとオンライン対戦を遊ぶモード。1戦目のプレイが終了すると、勝敗に関係なく2戦目がマッチングされる。店舗チームVS.全国対戦のみ、店舗内プレイヤーと優先的にマッチング。参加人数が四人未満の場合、全国のプレイヤーがチームへ参加する。

全国対戦モードでは、まず始めに対戦マップを選択。マッチング後に多数決で決定されるぞ!

対戦マップを選択すると、マッチング画面へと移行。チームメイトの装備などを確認できる。

GAME MODE 個人ミッション戦/協力ミッション戦

CPUを相手したミッション形式のゲームモード。選択したミッションによって、さまざまな勝利条件が設定されている。原則として勢力ゲージがゼロになるか、制限時間内に勝利条件を達成できないとゲームオーバーに。コンティニューすることで、中断したコースから再挑戦できる。

ミッションモードには、難易度別にミッションが存在。クリアすれば高い難易度が開放される。

難易度の選択後は、コース分けされたミッションを選択。全コースクリアで各難易度もクリアだ。

ACTION

CONTROL SYSTEM 移動操作

左レバーの入力方向

基本となるキャラクターの通常移動は、レフトガンデバイスの左レバーで操作可能。左レバーを押した方向に向かって、画面上のキャラクターが通常移動していく。この際、ガンデバイスを画面に向かって構えると速度の遅い構え移動となり、構えなければ走り状態へと移行する。また、左レバーにライトガンデバイスのジャンプボタンを組み合わせることで、ジャンプや飛行といった特殊アクションが可能。いずれも着地際に若干の硬直時間こそあるが、通常移動の走り状態よりも移動速度が速い。

武器を構えた状態だと即座に攻撃可能な半面、視野が狭くなって移動速度がダウン。重い武器ほど移動速度も遅くなる。

ジャンプボタンを使ったジャンプ&飛行動作

ジャンプ(ジャンプボタン×1回)

ジャンプボタンを押し続けることで、ゲージが無くなるまで上昇を継続。ボタンを離せば落下アクションへ移行する。

飛行(ジャンプボタン×2回)

素早く2回押すと飛行状態に移行。左レバーで移動方向を選択可能で、左レバーとボタンの両方を離すと落下する。

GUNS TIPS.2

ジャンプゲージの消費と回復

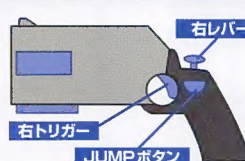
ジャンプと飛行アクションは、『GUNS』における移動手段の要。アクション中に消費されるジャンプゲージは、フィールドへ着地すれば全回復する。また、ゲージ残量が残っていれば、ジャンプ→飛行→ジャンプといった連携も可能に。ジャンプゲージを効率よく使って、フィールドを駆け抜けよう！

フィールド上でジャンプボタンを2回押せば、ジャンプをキャンセルして低空飛行が可能。

障害物に姿を隠しながら、最短距離で敵プレイヤーに接近できる。

キャラクター操作の基本事項を総チェック！

基本操作システム

特殊なガンデバイスの基本操作と、関連したシステムを系統立ててレクチャー！ 初回プレイは、チュートリアルでの操作確認がオススメだ。

CONTROL SYSTEM 視点操作

右レバー⬅ or ➡(or ⬇)

プレイヤーの視点変更は、ライトガンデバイスの右レバーによるターゲット切り替えが基本。右レバーを左右方向へ入力すれば、敵チームのプレイヤーを順番にターゲットしていける。ただし、あくまでもターゲットマークは、プレイヤー視点が固定されるだけの補助的なモノ。射撃攻撃をヒットさせるには、自力でガンサイトをターゲットマークに合わせなければならない。また、ビルなどの建造物に登る際は、左右レバーの押し込みで切り替わるフリーカメラ視点がオススメだ。

視点固定がわずらわしい場合は、フリーカメラに切り替えると便利。もう一度、左右レバーを押し込めば解除できるぞ！

ターゲットマークの切り替えパターン

順番に切り替え(⬅ or ➡)

左右いずれかの方向へ連続入力すれば、順番にターゲットが切り替わる。ミニマップと併用して敵の位置を探ろう。

近い対象に切り替え(⬇)

右レバーの下方向入力で、一番距離の近い敵プレイヤーをターゲット。状況に応じて左右の切り替えと使い分けたい。

GUNS TIPS.4

ターゲットで行動を切り替える

不用意なダメージを受けないためには、敵プレイヤーから狙われているかの判断が最重要。それを示したのがターゲットラインで、自分に向かって矢印アイコンが伸びていれば、狙われていると考えて間違い無し！ こちらも対象の敵プレイヤーをターゲットし、迎撃するのがセオリーだ。操作に慣れたら、ターゲットマークの情報やミニマップを確認。うまくチームメイトと連携して敵を狙っていこう。

味方チームのターゲット状況

同じ敵プレイヤーをチームメイトがターゲットした場合、マーカーの右側にプレイヤー番号が表示される。ミニマップで該当プレイヤーを確認し、位置取りを考えていこう。

TARGET SIGHT

SHOOTING BATTLE

CONTROL SYSTEM 射撃操作

左トリガー／右トリガー

『GUNS』におけるもっとも基本的な攻撃手段で、トリガーを引くとガンサイトに向かって射撃する。ただし、武器別に射程距離が設定されているため、ターゲットマーカーが赤色の状態でないと敵プレイヤーまで届かない。限られた弾数を無駄にしないためにも、トリガーを引く前に有効範囲内かどうか確認しよう。このほかには、ヘッドショットやクイックドローといった射撃テクニックも存在。ちゃんと当たればダメージアップが見込めるので、操作に慣れたら意識的に狙っていきたい。

相手も動くために狙って当てるのが意外と難しい。動きを追いかけるのではなく、移動先に置いておく感じで狙うといい。

ダメージがアップする射撃テクニック

ヘッドショット

敵プレイヤーの頭部を狙って撃つことで、与ダメージが大幅にアップ！ まずは敵の上半身を意識的に狙ってみよう。

クイックドロー

画面外からガンサイトを素早く合わせ、敵プレイヤーを撃つとダメージ増加。移動速度アップにもなるので要練習！

GUNS TIPS.3

オートリロードの有効活用

各武器には装填弾数やチャージ量が決まっているため、スタイル別の武器を使い回して弾切れをやり過ごすのがベターな戦い方。撃った分は自動的にリロードされるが、実は1発撃っただけでもリロードし始める。このため、ある程度リロード時間のある武器ならば、接敵する前に少しだけ撃っておくのがオススメ！

撃ち合いの前にリロードを仕込めば、1回分だけリロードを気にせず使えるのだ。

トリガーを離すと高速回復

弾数MAXの状態から1発でも撃つとリロードを開始。トリガーを引くとリロードゲージが遅くなり、逆にトリガーを触らなければ一定時間でゲージが速く進み始める。

ダブルガンスタイル

2丁のガンデバイスを個別に扱う最も基本的なスタイル。ガンサイトの操作に慣れるまでは、交互に使っていけば混乱しづらい。

サイドスタイル

ガンデバイス側面を合体させたスタイルで、右トリガーで射撃可能。マシンガンなど、連射性能に優れた武器が設定されている。

タンデムスタイル

ライトガンデバイス下部とレフトガンデバイスの上部を組み合わせたスタイル。バズーカなどの高火力武器が設定されている。

CONTROL SYSTEM 格闘操作

ガンサイトを画面外+トリガー

敵プレイヤーに一定距離まで接近すれば、ターゲットマークが橙色へと変化。この状態で画面外にガンデバイスを向けて撃てば、一撃必殺の格闘攻撃を出せる。格闘攻撃はキャラクター固有のモーションとなっており、それぞれダメージや攻撃範囲などの性能が変化。基本的にヒットするとダウンを奪えるため、大ダメージを与えながら有利な状況を作り出していける。また、レフトガンデバイスの左レバーによる方向入力で、全5種類の攻撃バリエーションを使い分けることも可能だ。

左右どちらかのガンデバイスを画面外に向け、トリガーを引けばOK！ 射撃で動きを止めながら格闘攻撃をたたき込める。

格闘攻撃の特殊なバリエーション

打ち上げ格闘（左レバー ⬆）

ダメージ量が低い代わりに、敵プレイヤーを空中へ跳ね上げる攻撃。吹っ飛んだ相手に射撃での追い撃ちが狙えるぞ！

カウンター格闘（キャラ固有）

ガードモーション中に格闘攻撃を受けると、自動でカウンター攻撃が発動。一部キャラクターのみが持つ専用攻撃だ。

GUNS TIPS.5

吹っ飛びモーションへの追撃

打ち上げ格闘に限らず、基本的にダウン状態へ移行する前の吹っ飛びモーション中は追い撃ちが可能。一定ダメージを与えると無敵状態に移行してしまうが、硬直時間の短い射撃や格闘からセットで狙える。確実なダメージアップに繋がるので、吹っ飛んだ相手の状態を見落とさずにチェックしよう。

爆風などで吹っ飛んだ相手に対しても、ターゲットマークが赤色の状態なら追撃が可能。

発生が速い武器に持ち替えて追い撃ちすればダメージアップだ！

NEXT PAGE ➡ 全キャラクター紹介&行動指針をレクチャー！ あなたのキャラ選び、手助けします！

責任感が強い、万能戦士!

Tohru Kazasumi

Text : oyz

風澄 徹 （かざすみ　とおる）

風澄 徹は、仲間思いで責任感が強い16歳の少年。お人好しで他人から頼られがちなため、何事にも慎重な判断を心掛けようとする。

フロンティアSでは、都市で自活する孤児の少年たちによる自警団「バスティアン」のリーダーを努めている。チームが窮地に陥ればだれよりも粘り強く活路を見出し、仲間からは頼りにされている。一方、第十七極東帝都管理区では、メルキゼデクが運営する幹部養成学校「アルクトゥルス学園」の生徒で、学級委員を任されている。

そんな優等生の性格を持つ風澄は、戦い方もオーソドックスなスタイル。主人公にふさわしく、クセが少なく扱いやすい武器を持つ。主力となるのは両手に持ったダブルハンドガン。若干射程が短いため、近距離～中間距離の戦いが得意だ。中間距離以上は、サイドやタンデムでフォローするといいだろう。このような武器構成のため、チームでは前線or遊撃が得意。万能タイプなので、チームに不足しがちな役割をこなすといい。何でもやりたい人にオススメだ。

←自動連射よりも、手動でトリガーを連打する方が瞬間的なダメージは高い。二丁の拳銃を同時に撃てば、爆発的な威力になる。射程に注意して、赤い照準の時に撃つクセをつけよう。

→中間距離は、サイドやタンデムが有効。ただし、どちらも両手に武器を構えるので、機動力が非常に低い。この時、複数に囲まれると袋だたきに。逃げる場合は、銃を構えないように。

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時／デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
標準型「レンジャー」	1700	ダブル左	ハンドガン Lv.4	-	射撃方式は単射。単発の威力は低いものの、手動で高速連射が可能となる。ダブル左と性能は完全に同じ。交互に使って継続して弾をばら撒いてもいいし、二丁同時に構えて爆発的な瞬間火力を発揮することもできる。
		ダブル右	ハンドガン Lv.4	-	ダブル左と同性能。射程距離の見極めがキモで、有効距離は意外に短い。照準に注意して、色が赤く(射程内)なってから撃ち始めよう。なお、基本的には手動での高速連射を推奨するが、トリガーを引きっぱなしの簡易的な自動連射機能もある。
	耐久値 360	サイド	マシンガン Lv.3	-	本作でトップクラスの使いやすさを誇る銃。フルオートで連射力が高いため、動き回る相手にも当てやすい。近～中間距離での運用が基本になる。ハンドガンLv.4のリロード中や中距離以遠の(ハンドガンの)射程外で構えるといい。
		タンデム	アサルトライフル Lv.3	-	3点バーストの銃。有効射程が非常に長く、その反面継続した火力に乏しい。連射はできないので、ばら撒いても当たらない。しっかり狙うことが重要となる。相手が照射系の武器使用中や着地のスキに当てるといい。 3発当てれば、威力は高めだ。
標準型「アサルト」	1700	ダブル左	指向性シールド Lv.3	-	前方からの射撃を防ぐシールドを展開する。そのため、正面の1対1の対戦にはめっぽう強い。ただし、多人数に囲まれて横や後ろから攻撃を受けると防ぐことはできない。上手な位置取りが性能を発揮するポイントだ。なお、格闘は防げない。
		ダブル右	マシンピストル Lv.2	-	3点バーストによる高い瞬間火力が特徴。発射弾数に伴いトータルダメージも高いが、弾切れを起こしやすい。リロード中は武器を持ち替えて対応しよう。ハンドガンよりも若干射程が伸びているので、中距離でもそこそこ使える武器だ。
	耐久値 380	サイド	ショットガン Lv.3	-	広範囲に多数の弾を同時に発射する、いわゆる散弾銃。射程が短いものの、威力が非常に高い。サイド中は動きが遅いので注意。まずはダブルや銃を構えずに接近して、密着してからサイドに構え直してショットガンをたたき込もう。
		タンデム	ロケットランチャー Lv.2	-	着弾時に爆発するロケット弾を発射する。基本的には直撃を狙うのではなく、足元の地面や背後の壁に当てて爆風でダメージを与える。なお、建物を破壊する能力が優れているので、高所の敵の足場はこれで破壊するといいだろう。

格闘のポイント レバー上＋格闘は打ち上げ型の近接攻撃で追撃ができる。レバーニュートラル格闘は発生が早い。レバー下＋格闘は小ジャンプしながら、レバー左(右)＋格闘はサイドに回り込みながら攻撃する。初めは使い勝手のいいレバーニュートラル格闘だけで十分。慣れてきたらレバー上＋格闘→追撃を狙ってみるといい。追撃は空中に吹き飛んだ相手を射撃する。当てると浮き直すので、2～3回追撃ができる。

みんなのサポートはおまかせ！

Text : age

Kyoka Katagiri
片桐 鏡華 （かたぎり きょうか）

天真爛漫で気分屋、そして情熱的。風澄 徹に恋しており、彼のために力を尽くす少女。フロンティアSでは、風澄がリーダーを務めるチームに入り浸り、今回の戦いにも彼を助けるため志願する。第十七極東帝都管理区では、同じ学園で学級委員を務める風澄の「委員長補佐」（そんな役職は存在せず、あくまで自称）として、共に戦いに参加することを決意する。

キャラ性能としては、標準的な機動力を持ち、味方も守れるシールドや回復ライフルなどの武装を用いた支援を得意とする。とはいえ、支援にこだわって攻撃がおろそかになると、味方が3対4で戦うような状況に陥ることも。まずはしっかり攻撃に参加し、余裕があるときに回復やシールドでの支援をしていこう。

標準型「メディック」装備時は近～中距離で戦い、標準型「サポート」装備時はやや遠距離で戦おう。また、実は格闘も優秀で、格闘有効距離が標準的なキャラより長めで狙いやすい。近距離では積極的に狙いたい。

→格闘有効距離が長めで、格闘の使い勝手そのものもいい。相手の頭上を取ったときなど、チャンスがあるときは積極的に狙おう！ 追撃可能なレバーニュートラル格闘がオススメ。

←回復する機会をうかがって、周りを眺めているだけではダメだ！ このような状況になると、回復する前に味方が次々やられることも。しっかり戦闘に参加して4対4の状況を作ろう。

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時／デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
標準型「メディック」	1600	ダブル左	エリアシールド Lv.2	-	エリアシールドは、トリガーを引いている間自身の周囲にバリアを展開して射撃を防ぐことができる。ただし、展開中は移動速度が低下する。ジャンプや飛行の着地際に使用して、そのスキを狙った攻撃を防ぐこともできるぞ。
		ダブル右	ハンドガン Lv.2	-	ハンドガンは、威力は低く弾数も少なめだが、リロードが早く使い勝手は良い。、敵が近くに居る場合はまずこれでダメージを与えつつ、あわよくばダウンを奪い、起き上がりを攻めるかマシンガンが使いやすい距離まで引くのがいいだろう。
	耐久値 340	サイド	マシンガン Lv.2	-	標準型「メディック」の主力武器。トリガーを引きっぱなしで連射が可能で使い勝手がいい。基本的にはこの武器の射程内を維持して戦いたい。また、敵の頭上を取ったときにジャンプで高所を維持しつつこの武器で攻撃してダメージを与えよう。
		タンデム	回復ライフル Lv.3	ズーム機能	味方を撃つとそのHPを50回復する武器。 HPの初期値を超えて回復可能。スタート時の弾数は0になっている。なお、味方のHPを回復すると回復したHPの半分、自身のHPが減少する。また、クイックドローやヘッドショットで回復量が増加する。
標準型「サポート」	1600	ダブル左	エリアシールド Lv.2	-	標準型「メディック」と同じ性能。ちなみに、エリアシールドは一定以上攻撃を受けると破壊され、破壊されると自身がひるみ、エネルギーが強制的に0になる。また、エネルギーが0になると最低100までチャージされないと使用できない。
		ダブル右	ハンドガン Lv.2	-	標準型「メディック」と同じ性能。近距離ではどちらもこれを軸に戦う。ハンドガンはエリアシールド展開中も攻撃可能だ。なので、相手の格闘有効距離外では、シールドを展開しつつ、安全に敵にダメージを与えることも可能だ。
	耐久値 330	サイド	グラビティガン Lv.2	起爆装置	爆発した地点に球形のエリアを発生させ、その周囲に居る敵と味方ををそこに引き寄せる。トリガーを引きっぱなしでためることができ、離すことで発射し、発射のタイミングを調整できる。射出後に左トリガーで任意の場所で起爆することも可能。
		タンデム	ロックオン ミサイルランチャー Lv.2	-	敵をサイト内に一定時間とらえることでロックオンし、その状態でトリガーを引くことで追尾するミサイルを発射できる。 1キャラに対し二回ロック可能で、一度に三発までのミサイルを射出する。開戦時など、遠距離で安全な場面で使おう。

格闘のポイント レバーニュートラル格闘はヒット時に相手を浮かせることができる。射撃で追撃をするのが安定。レバー上＋格闘はヒット時に前方に敵を吹き飛ばす。威力は高め。レバー右、または左＋格闘はレバーを入れた方向に旋回しつつ攻撃する。レバー下＋格闘は、使用時に相手の格闘攻撃を受けると自動で反撃する返し技。スキは大きいが、ヒット時のダメージが高く、ハイリスクハイリターンな技だ。

ハイリスクハイリターンなマグナムが魅力！

Text：ブンブン丸

Kyohma Katagiri
片桐 鏡磨（かたぎり きょうま）

プライドが高く直情的な17歳。自信家でありながらも常に己を鍛え続けることを怠らず、自らの力を証明するために他者をたたきのめして凌駕する闘争の場を求め続けている。実の妹である鏡華を溺愛するという一面も持つ。

近距離での撃ち合いに強い武装が充実しているのが特徴で、移動、ダッシュにも優れているため近距離で積極的に撃ち合っていくスタイルに適している。だが、使用頻度の高いマグナムは連射ができないので、弾幕で相手にプレッシャーをかけることができない。撃ち合いでは横に移動しながらしっかりと狙い、丁寧に確実に当てていくことが重要となる。相手をダウンさせやすいので、先に当てることができれば被ダメージを抑えることができるというのは大きなメリット。そのまま射撃による追撃が可能だ。射撃に慣れてきたら、クイックドローを狙ってダメージを上げていくといい。マグナムだけでなく、ショットガンでも狙っていくといいだろう。

←鏡磨は近距離での撃ち合いには滅法強いので間合いを詰めていこう。サイドのショットガンは至近距離で当てれば絶大な威力を発揮。1発ヒットさせてダウンさせたら、すぐにもう1発撃ち込んでダメージを稼ごう。

→遠距離では武装の問題からまったく活躍できない。ガトリングガンも遠距離では弾そのものが届かないので注意。常に前線に顔を出して交戦中のほかのプレイヤーの近くで戦うことを心掛けよう。

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時／デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
標準型「ヴァンガード」	1700	ダブル左	指向性シールド Lv.2	-	前方からの射撃を防ぐことができるシールド。これを展開しながら相手との間合いを詰めたり、展開しながら撃ち合うことで戦闘を有利に進めることができる。ただし、移動速度が遅くなるうえ、格闘攻撃は防げないので過信は禁物だ。
		ダブル右	マグナム Lv.3	-	連射は効かないが威力が非常に高い。大抵の相手は1発ヒットすればダウンするので、そのまま連続で当てていこう。鏡磨の武装の中では比較的射程も長めなので、中距離での撃ち合いにもマグナムを使用するといい。
	耐久値 350	サイド	ショットガン Lv.3	-	複数の弾を発射し、徐々に拡散する。射程距離は短いものの、近距離では複数の弾がヒットするため非常に高い火力を持つ。マグナム同様、連射速度の遅さがネックとなるが、クイックドローを併用することでダメージアップが期待できる。
		タンデム	ガトリングガン Lv.3	-	高速連射による連続ヒットが魅力の武器。ジョナサンや羅漢堂など、サイズの大きい相手に有効。ただし、重いので構えながら動くことが厳しい。持ったままの移動も遅くなってしまうので、敵からのチェックを受けていない状態で使おう。
標準型「カーネイジ」	1700	ダブル左	ハンドガン Lv.3	-	連射の効くハンドガン。ダブル右のマグナムと連射速度が異なるため、同時に撃つには扱いが少々難しい。牽制や体力の少ない相手への削りなどに使うといいだろう。マグナムでダウンを奪った際の追い撃ちとしても使おう。
		ダブル右	マグナム Lv.3	-	基本的な使い方は標準型「ヴァンガード」と同じ。1発撃ったら照準を画面外に外してから次弾を撃つ、という感じにクイックドローを癖付けるといい。ただし、クイックドローを意識しすぎて弾を外しては意味がないので、狙いは丁寧に定めること。
	耐久値 400	サイド	グレネードランチャー Lv.3	起爆装置	サブトリガー（レフトガントリガー）で任意に起爆可能なグレネード弾を発射する。時間の経過でも爆発する。爆風にダメージがあるので、敵の付近に弾が到達したら起爆してやろう。弾速もなかなか速いので、かなり当てやすい。
		タンデム	ガトリングガン Lv.3	-	基本的な使い方と性能は標準型「ヴァンガード」と同じ。上項でも触れている通り重い武器のため、撃つ直前まで合体せず、ターゲットに近づいてから構えるといい。タンデム武器としては射程距離も長くないため、近〜中距離からクイックドローを狙いたい。

格闘のポイント 鏡磨の格闘攻撃はダメージが高め。レバー左（右）＋格闘は回り込みながらの攻撃なので、射撃を回避しつつ仕掛けられる。レバー下＋格闘はダウンを与えるが連続突きのモーションが長く、カットされやすい。レバー上＋格闘は相手を上空に浮かせることができるので、ショットガンなどで追い撃ちするといい。クイックドローを絡めれば非常に高いダメージが期待できるぞ。

中〜遠距離を支配する、天才少年!

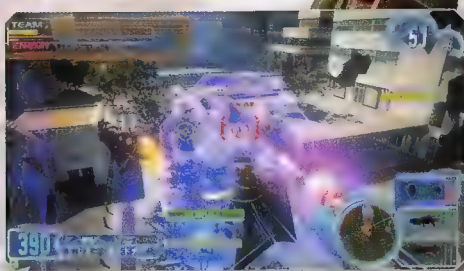
Text : oyz

Remy Odhner
レミー・オードナー

生まれついての超能力の持ち主で、幼いころ、過失から本当の両親を殺してしまった過去を持つ。その後ブライアン博士に引き取られるものの、人体実験が目的での縁組だったため、短気で残忍な性格が育まれていく。

フロンティアSでは、東京に隠遁したブライアン博士に連れられて、廃墟の街での生活。素性を隠して風澄 徹の「バスティアン」に紛れ込み、とりわけ片桐 鏡華に懐いている。一方、第十七極東帝都管理区では、飛び級の扱いでアルクトゥルス学園に入学。ひょんなことから片桐 鏡華と出会い、想いを寄せるようになる。

やや歪んだ生い立ちを持つレミーだが、戦闘スタイルはオーソドックスな支援型。中間距離を維持しつつ、前線の1歩後ろからの援護射撃が得意だ。ビームハンドガトリングガンやニードルガンのサブウェポンでチクチクダメージを与えていこう。タンデムには、複数を巻き込む反物質ミサイルランチャーがあるので、不利な戦局を一気に打開する能力もある。

→狙われている時は、指向性シールドを張りながらビームハンドガトリングガンで、フリーならニードルガンのサブウェポンで攻撃。中間距離を維持して戦うのがキモだ

←反物質ミサイルランチャーはフリーの敵に撃っても避けられやすい。というのも、爆風範囲内は敵にも警告表示があるためだ。味方と敵が交戦中の所に撃つとヒット率が高いぞ

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時 デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
	2200 耐久値 390	ダブル左	指向性シールド（反射型）Lv.4	-	射撃を跳ね返す反射シールドを展開する。指向性を持ち、前方のみ反射が可能。といっても実戦ではなかなか反射の機能を使いこなせない。ただ、防御できるだけでもかなり強力だ。エネルギーが150と少なめなので、長時間展開することはできない。
		ダブル右	ビームハンドガトリングガン Lv.3	-	キャラクターを貫通するビーム弾を連射する、小型のガトリングガン。フルオートで扱いやすく、高い連射性能を持つ。弾数も比較的多めで、まとまって撃てる。その上、片手の武器としては射程がかなり長いので、遠距離以外で使える万能武器だ。
		サイド	ニードルガン Lv.3	ビームマシンガン Lv.1	ロックオンした対象を追尾するニードル弾を発射する。有効射程が非常に長いので、遠距離のけん制用として活躍する。ヒット後に爆発を引き起こしダメージを与える仕様。そのため、ダメージを与えるまでに若干の時間差があるのが弱点だ。
		タンデム	反物質ミサイルランチャー Lv.3	-	巨大な爆発範囲を持った反物質ミサイルを発射する。トリガーを引くことで発射態勢に入り（引いている間タメられる）、トリガーを離すことで発射。発射態勢時には、着弾後の爆風予測範囲が表示されるので、思った場所に撃てる。なお、爆発の中心の方が威力が高い。
標準型「ヴィンディケイター」	2000 耐久値 330	ダブル左	指向性シールド Lv.2	-	射撃を防ぐシールドを展開する装置。指向性を持ち、前方からの攻撃のみ防御が可能。前述の指向性シールドLv.4と違い、反射はしない。ただ、エネルギーが250と多いので、長時間シールドを展開することが可能だ。どちらも格闘は防げない。
		ダブル右	ビームガン Lv.4	-	キャラクターの体を貫通するビーム弾を発射するハンドガン。手動による高速連射と簡易的な自動連射機能を併せ持つ。弾数は10発と少ないため継続火力は低いが、リロード時間が短いので、扱いにくさは感じない。バランスの良い武器だ。
		サイド	ニードルガン Lv.3	ビームマシンガン Lv.1	この武器のサブウェポンには、ビームマシンガンが装備。ニードルガンよりもむしろビームマシンガンの方が使い勝手がいい。射程距離が長い上に、発射数が多く当てやすい。中間距離からガンガンばら撒いて、相手の体力を削っていこう。
		タンデム	ビームライフル Lv.4	-	高出力のビーム弾を発射するライフル。ライフルだけあって有効射程が長く、相手を単発でダウンさせることができる。弾数も7発と多いので、他のライフルよりも扱いやすい。ビルの屋上など、高所から地上の敵を狙うのに有効だ。

格闘のポイント

格闘でお片づけ!

Text : age

Rindo Sidune

竜胆しづね（りんどう　しづね）

片桐 鏡磨のメイド兼ボディガードを務める少女。多くの殺人術を会得している暗殺者一族の末裔でもある。鏡磨にベタ惚れしている。

フロンティアSでは、鏡磨の付き人でもあり、第十七極東帝都管理区では飛び級で同じ学園に進学して生徒会の書記を務めている。

さて、そんな竜胆しづね。見た目どおり機敏な動きを得意とし、移動速度全般は高性能。ただし、やや飛行可能距離は短め。

また、格闘攻撃を得意とし、全キャラ中屈指の格闘有効距離を誇る。武器も、中～遠距離戦では有効な武器は少ないが、ダブルガンスタイル時は接近戦で頼りになるマシンピストルを所持する。なので、当然狙いは接近戦及び格闘による攻撃。細かく飛行で移動して着実に相手との間合いを詰めて接近戦を挑もう。

ただし、格闘攻撃の発生そのものは特に早いわけではないので、正面から仕掛けるのは危険。相手の頭上など見えにくい場所から仕掛けたり、こちらを見ていない相手に奇襲を狙いたい。

←こちらをしっかりとらえている相手には、無理に格闘を仕掛けず、使い勝手のいいマシンピストルで撃ち合いを挑もう 機動力を生かして敵の攻撃を回避しつつ、細かくダメージをかせごう

→近接戦闘が得意だからといって、突出しすぎて囲まれないように注意しよう！　しっかり味方と足並みをそろえて、互いがスキをカバーできる位置で戦えば得意の格闘攻撃も狙いやすくなる

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時／デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
[illegible]	1900	ダブル左	小型火炎放射器 Lv.3	-	火炎放射器は、射程が短いかわりにヒット時に相手が燃え、その間に追撃が可能。マシンピストルの射程よりもかなり短いので、ダブルガンスタイルで離れた位置でロックをしていても攻撃は届かない。あらかじめ射程を把握しておきたい。
		ダブル右	マシンピストル Lv.3	-	マシンピストルは、ハンドガンタイプながら、一回のトリガーで弾丸を三連射可能な武器。素早く連続でトリガーを引くことでマシンガンに近い連射が可能。近距離戦の要の武器だ。ただし、その分弾の消費が激しいため、弾切れには注意。
	耐久値 360	サイド	ハープーンガン Lv3	トラップガン（地雷）Lv1	ハープーンガンは、ヒットするとジョナサン以外を一発でダウンさせられる。上から下方向に当てると相手を地面にたたきつけ、横方向、あるいは下から上に向かってヒットさせると相手を大きく吹き飛ばすことが可能。吹っ飛び中に追撃も可能だ。
		タンデム	ロケットランチャー Lv.3	-	弾速は遅いが、着弾点で爆発を起こす武器。弾の遅さから、直接ヒットさせるよりも、開幕の遠距離時に相手の移動方向を予測して、地面や各種オブジェクトに当て、爆風に巻き込んだり、ビルなどの上から足もとに居る敵を爆風で狙うといい。
標準型「エクスプローダー」	1700	ダブル左	トラップガン（地雷）Lv.3	-	左トリガーのトラップガン（地雷）は、射出後地面に設置され、敵味方関わらずその近くを通過すると爆発する。また、全弾設置したあとに再度左トリガーを引くことですべてを起爆することも可能。敵がある程度近くに居たら狙ってみよう。
		ダブル右	マシンピストル Lv.3	-	右トリガーのマシンピストルは標準型「アサシン」と同性能のもの。格闘後の追撃などにも使えるので、無駄弾を撃ちすぎないように。攻撃が当たりそうにない場面では、射撃は控えリロードをしておき、接近戦に備えておきたい。
	耐久値 340	サイド	グレネードランチャー（時限式）Lv.3	起爆装置	このグレネードランチャー（時限式）は、通常のものと違い発射後一定時間後に爆発する。地面や壁にヒットさせても爆発はしない。ただし、直接敵にヒットさせたり、発射後左トリガーを押すと起爆できる。相手にじかに当てるか、敵の近くで起爆させよう。
		タンデム	ロケットランチャー Lv3	-	基本性能は標準型「アサシン」と同じ。弾数が3と少ないが、もともとしづねがあまり得意としない遠距離用の武器なので、接近前に使い切ってけん制するぐらいの気持ちで使って構わないだろう。近くの壁などに当てて自爆しないように注意。

格闘のポイント

百戦錬磨の精鋭兵!

Text：原常樹

Aaron Burroughs
アーロン・バロウズ

職業軍人として数多の戦場を渡り歩いてきた歴戦の勇士・アーロン。風貌からも見て取れるが、基本耐久力はジョナサン、羅漢堂に続いて三番目に高い。バランスが取れた基本性能をしているので、キャラクター選びに迷っているプレイヤーにはぜひともオススメしたい！

二種類の初期ウェポンパックでは、敵のキャラクターを貫通するビーム弾を発射する兵装がメインになっているので、大勢の敵を一網打尽にすることも可能。特に標準型「インターセプター」は、プラズマガンやビームショットガンといった乱戦状態でも当てやすい武器を多数そろえている。一方、標準型「ソルジャー」は、射程距離の長いビームライフルを持ち、遠距離での撃ち合いにも対応することができるのが強みだ。両ウェポンパックとも苦手な距離は存在せず、自由に立ち回れるのが強みだが、コストが2200と高い点にだけは注意！　耐久力が減ってきた場合は後方支援に下がるなど、臨機応変な立ち回りを心掛けたい。

→「ビーム弾」は複数の敵と対峙したときに真価を発揮する「ビームロッドガン」で敵を拘束すれば、数的不利も覆せる　的確な武器選びができれば、一騎当千の戦い方ができるだろう

←多数の敵と渡り合えるのはアーロンの強みだが、むやみに突っ込んで集中砲火を受けてしまってはコスト2200が一瞬で飛ぶことに…　己の実力を過信せず、味方との連携を大事に！

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時／デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
標準型「ソルジャー」	2200	ダブル左	ビームロッドガン Lv.4	-	ダメージはほとんど与えられないが、その代わりに着弾した相手を一定時間、上空に吊り下げて拘束できる（相手はレバガチャで時間短縮できる）。拘束中の相手に対しては格闘を始めさまざまな攻撃で追撃できる。追撃をせずに放置するのも戦術的にアリ。
		ダブル右	ビームガン Lv.4	-	キャラクターに対して貫通性能のあるビーム弾を放つ。トリガーを引きっぱなしにすることで簡易的な自動連射が可能だが、手動でトリガーを引けばそれ以上の速度で連射することもできる。リロードまでにかかる時間も短く、弾幕を張るのにうってつけ。
	耐久値 400	サイド	ビームマシンガン Lv.4	-	射程距離はハンドガンよりも長めなので、中距離で頼りになる。また、ビーム兵器であるという性質上、多数の敵が固まっている場所に撃ち込めば、大勢の敵にまとめてダメージを与えることができる。逆に敵と味方が入り乱れている場面では、誤射しやすいので注意。
		タンデム	ビームライフル Lv.4	-	単発の武器だが、威力は極めて高く、またヒットした相手を一撃でダウンさせることができる。標準型「ソルジャー」の瞬間火力は、この武器に集約されているといっても過言ではない。建造物破壊能力にも長けているため、狙撃戦での使用にも適している。
標準型「インターセプター」	2200	ダブル左	ビームロッドガン Lv.4	-	標準型「ソルジャー」のダブル左と同じ性能だが、こちらはダブル右がヒットした相手をダウンさせるプラズマガンということもあって、ダブル右で追い込んでヒットさせるといった運用が難しい。慣れないうちはプラズマガンのサポートとして併用しよう。
		ダブル右	プラズマガン Lv.6	-	着弾時に高威力の爆発を起こすプラズマ弾を撃つ、標準型「インターセプター」を代表する武器。反動は大きいが、威力はバツグン。ヒットした相手を一撃でダウンさせるので足止めにも効果的だ！　爆発は持続し近距離で撃つと自分も巻き込まれるので注意。
	耐久値 480	サイド	ビーム ショットガン Lv.2	-	広範囲に拡散するビーム弾を発射する。一発一発の威力は低いが、とにかくたくさんの弾を一斉に放つため、相手を引っ掛けやすい。実弾のショットガンに比べて、射程距離が少し長めなのもうれしい。乱戦に撃ち込むと敵だけでなく味方も巻き込みやすい点に注意。
		タンデム	ビームマシンガン Lv.4	-	標準型「ソルジャー」のサイドと同性能。やや大味な武器が目立つ標準型「インターセプター」の中で、最も小回りが利く武器。味方への誤射を防ぎたい場面では特に重宝する。唯一ヘッドショットを狙いやすい武器でもあるので、スコアを稼ぎたいときも重宝する。

格闘のポイント

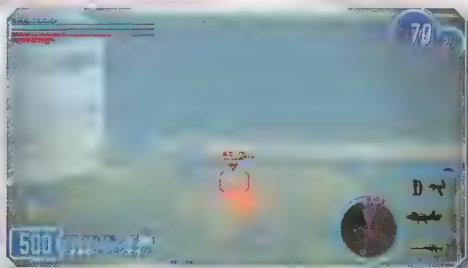
サディスティックな一撃必殺の仕事人！

Text：伊勢猫

Olga Janetine
オルガ・ジェンテイン

いずれの世界でも裏社会に名をはせたフリーの工作員で、本名は竜胆オリカ。つまり竜胆しづねの実姉であり、一族の掟を破って出奔した裏切り者である。自分勝手な性格をした真性のサディストでもあり、かわいいと思った相手ほど虐待してしまう困ったお姉さん。初代タイムリーパーのレミー確保といった依頼を受け、身分を偽って第二次時空越境作戦へと参加。二つの世界間抗争については、割とどうでもいいと考えており、あちらこちらと面白半分に引っかき回す。

ウェポンパックから分かる通り、オルガは遠距離戦を得意としたスナイパー（狙撃手）型の戦闘スタイル。ターゲットの射程外から行なう一方的な狙撃が主力で、射撃戦において大きなアドバンテージともなる。とはいえ、ヒット率が低いと、味方チームの足を引っ張ることにもなりかねないので注意！　また、サイドを回復ライフルに持ち替えれば、サポート役をこなすことも可能。近距離での火力不足は否めないので、いかに距離を取るかを考えながら戦っていこう。

↑見晴らしか利くマップとは相性もよく、狙撃ポイントからの援護射撃でチームに貢献！　ターゲットラインで狙いを悟られないよう、こまめにターゲットを切り替えるのがセオリーとなるぞ!!

↑逆にビル街など見通しが利かないマップだと狙撃は難しく、中距離での立ち回りがメインに。戦闘エリアから一歩引いた位置をキープして、距離を詰められたらダウンを奪って仕切り直そう

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時／デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
	1700	ダブル左	トラップガン（地雷）Lv.3	-	放物線の軌道で射出された後、フィールド上に設置される地雷系の武器。感知範囲にプレイヤーが踏み込むと爆発し、設置から約30カウントの経過でも起爆する。また、3発のストックがリロードされる前にトリガーを引けば、任意のタイミングで起爆できる。
		ダブル右	ハンドガン Lv.1	-	射撃方式は単射で、手動による連射が可能な近距離射程の武器。単発の威力こそ低いが、わずかに残った敵プレイヤーの耐久力を削ったり、ダウン状態の追撃など汎用性に優れている。ただし、装填弾数が10発と少ないので、リロードが早いとはいえ注意も必要だ。
	耐久値 360	サイド	グラビティガン Lv.3	起爆装置	着弾点に球形の重力場を展開し、周囲のプレイヤーを吸い寄せる武器。右トリガーの引き続けでため撃ち、サブトリガー（左トリガー）を引けば任意の展開もできる。遠距離戦が得意なオルガの場合、自分とターゲットの間に設置すれば、迂回が必要な足止めとなる。
		タンデム	スナイパーライフル Lv.3	ズーム機能	オルガの代名詞ともいえる、無限射程の遠距離武器。ほかのキャラが持つタンデムと違って、武器を構えた段階でスコープ視点へ移行。サブトリガーを引くと視点がズームされる。単発の威力はトップクラスだが、装填弾数は5発と少ない上にリロード時間も長い。
後方支援型「スナイパー」	1900	ダブル左	トラップガン（地雷）Lv.3	-	標準型と同性能の地雷。ダイレクトにヒットさせるのではなく、足下や着地際にバラ蒔くのが基本的な使い方。壁などに当たると跳ね返る性質を持つため、高所から投げ落としても面白い。大抵の相手ならダウンを奪えるので、接近する敵の足止めとして使える。
		ダブル右	ハンドガン Lv.2	-	こちらは標準型と同タイプで、レベルが高い分だけ装填弾数が多い。ダメージの低さと弾数をカバーするためにも、ヘッドショットやクイックドローを意識的に狙っていくこと。ハンドガンでけん制しつつ、ダブル左のトラップガンや格闘でダウンを狙っていこう。
	耐久値 400	サイド	回復ライフル Lv.2	ズーム機能	味方プレイヤーの耐久力を増加可能な回復弾が撃てる武器。戦闘開始時は残弾ゼロの状態で、ヒット時のみ増加量の半分（ヘッドショットの増加分は例外）だけ自分の耐久力が減少する。なお、この武器を構えると、ターゲット対象が味方プレイヤーに切り替わる。
		タンデム	スナイパーライフル Lv.5	ズーム機能	標準型の上位互換タイプで、装填弾数が7発となってリロード時間も短縮。サイドの回復ライフルと併用すれば、弾切れを気にせず使える。なお、スコープから対象が外れた場合は、ターゲット切り替えや武器を構え直すことで、再度対象をスコープに捉えられる。

格闘のポイント

忍者は忍ぶものでゴザル

Text : age

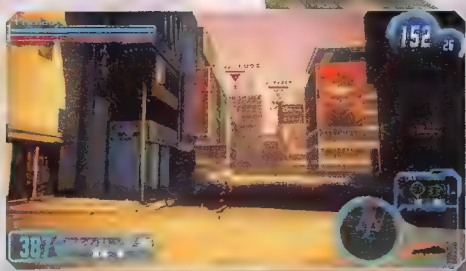
Ryo Kusakage
草陰 稜 （くさかげ　りょう）

端正な風貌にコンプレックスを持ち、それゆえ顔を隠すためになぜか忍者風のファッションを身に着けるようになった草陰 稜。気弱で臭手な性格を直したいと武術の腕を磨くが、いまだに性格の改善はできていない。どちらの世界でもこの性格や立場はほぼ変わらず。タイムリーパーの適格者と判断され、今回の戦いに参加する。

見た目が忍者チックな草陰。移動の能力全般に優れ、地上を走る速度と、ジャンプの能力に関しては全キャラ中トップクラス。

また、ステルス装置はこのキャラの象徴ともいえる武器。詳しくは下で解説するが、このステルス装置を使用すると姿を消し、格闘などがヒットしにくくなる。

基本的には、高い機動力とステルス装置を使って敵の攻撃を回避しながら接近し、ヒット時の見返りが大きいダブルガンスタイル時の右トリガーの武器のヒットを狙う。そのため、必然的にダブルガンスタイルの射程内での戦いがメインとなる、近～中距離戦特化のキャラクターだ。

ステルス装置で姿を消して敵を追い、こちらの攻撃を回避しようと焦ってジャンプや飛行をした相手の着地のスキなとに落ち着いて攻撃を加え、一気に大ダメージを与えていこう！

格闘攻撃の威力が高いので、ステルス装置展開時にしかに狙いたくなることもあるだろう。しかし、スキが大きいので混戦時に狙うと敵に阻止されて逆に大ダメージをくらうこともある

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時　デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
[illegible]	1600	ダブル左	ステルス装置 Lv.3	-	トリガーを引きっぱなしにすることで姿を消すことができる。格闘が当たりにくくなり、見えないため当然射撃もくらいにくくなる。ただし、使用中に攻撃を受けると通常より被ダメージが増加するので、混戦時の使用は少々危険。
		ダブル右	スタンガン Lv.2	-	スタンガンは、ヒット時に相手を一定時間拘束してその間追撃が可能。ステルス装置を使用して敵を追い、ジャンプや飛行のスキをスタンガンで狙おう。ヒット後は、敵に囲まれていない状況では格闘を、そうでないときはディスクマシンガンで追撃だ。
	耐久値 330	サイド	ディスクマシンガン Lv.2	-	このディスクマシンガンは中距離でのダメージ源となる貴重な武器。トリガー引きっぱなしで連射が可能で、わずかだが追尾性能もあるので敵をとらえやすい。ジャンプ性能の高さを生かし、相手の頭上から攻撃してダメージを稼ごう。
		タンデム	ボーラランチャー Lv.2	-	相手を拘束する特殊な弾を発射する武器。ヒットした部位で効果が変わり、上半身にヒットすると相手が武器を使用できなくなり、下半身にヒットすると移動ができなくなる。ヒットしたら、素早くサイドスタイルに切り替えて追撃したい。
標準型「インフィルトレーター」	2000	ダブル左	ステルス装置 Lv.4	-	標準型「ニンジャ」と基本的には同じ性能なのだが、武器のレベルが高い分総エネルギー量が多く長時間使用可能。なお、この武器はショットガンなどの広範囲に攻撃できる武器に弱い。それらを所持する敵を追う際は使用を控えたい。
		ダブル右	マグナム Lv.4	-	マグナムは、弾数は少ないが、単発の威力が高く、ヒットすると相手がダウンする。ダウンしたところに再度マグナムで一発だけ追撃が可能。ステルス装置を使い、敵の攻撃を回避しながら落ち着いてクイックドローを狙うのもアリ。
	耐久値 400	サイド	ショットガン Lv.3	-	多数の弾を広範囲に発射する散弾銃。サイドスタイルの武器だが、分散する弾をまとめてヒットさせたほうが強く、どちらかといえば近距離向き。サイドスタイルに切り替えたらガンデバイスを画面外に向けて移動し、敵に近寄ってから攻撃しよう。
		タンデム	グラビティガン Lv.3	起爆装置	発射後、一定距離進むか地形や敵にヒット、あるいは左トリガーで起爆すると周囲に居る敵と味方を引き寄せる球形のエリアを発生させる。トリガー引きっぱなしでため、発射のタイミングを変えられる。動きを封じたら別の武器で攻撃を狙おう。

格闘のポイント

手数は無視の一撃入魂、重火力型番長!

Text：ちくわ

Akira Rakando

羅漢堂 旭（らかんどう　あきら）

どちらの世界においても、貴重な古典芸能・バンカラ文化の継承者として多方面から一目置かれている（らしい）我らが番長・羅漢堂 旭。性能的には見た目通りのタフ＆パワフルな重量級キャラクターで、武装は当てれば一気に相手の耐久力を半分前後奪えるものばかり！　特にプラズマ波動砲は、照射中に照準を動かして広範囲を薙ぎ払える上に、超遠距離からでもほかのキャラの主力コンボ級のダメージを一瞬でたたき出す、本作屈指の高火力武器だ。

移動速度は見た目に反して速めだが、弱点として体が大きい分射撃を被弾しやすく、近距離のタイマン勝負は不利な点に注意。男らしくないが、特に標準型「ヘビーガンナー」を使う場合はコストも高いので、相手への接近やタイマンは避け、味方と連携してスキを見せた相手を撃つ、中距離～後方支援に終始徹しよう。敵に近付かれたら味方の近くへ退避すること！　標準型「ウォーリアー」を使う場合も、基本は中～遠距離からの爆撃、スキを見つけたら突撃という戦法がオススメだ。

←こちらを無視する相手には波動砲で喝ッ!!　敵全員か無視できない存在、たけと気にし過ぎるとほかの相手にスキを突かれる……と、戦場に居るだけで相手に重圧を与える、これか番長の強み

↑反面、的か大きい上に高コストなので、オルカや草陰などには真っ先に狙われる　地形や味方を生かし、狙撃やタイマンからは最優先て逃げること　舎弟たちの支えあってこその番長なのた！

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

NESiCA使用時／デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
[illegible]	2200 耐久値 520	ダブル左	ハンド ガトリングガン Lv.3	-	ほかのキャラのサイドやタンデムの連射系武器より射程は短いが、連射力や火力、弾数では匹敵するダブルガンとは思えない強力な武器。右の同武器と交互に撃てば、弾切れもほとんど起きない。一度に左右のガトリングで、別々の相手を攻撃できるのも便利だ。
		ダブル右	ハンド ガトリングガン Lv.3	-	左の武器と性能は同じ。単体でも使いやすいが、一人の相手に対して左右のガトリングの射撃を集中させると、一瞬でまとまったダメージを与えつつ、ダウンも素早く奪える。ただし使いすぎると左右同時に弾切れを起こしてしまい、火力を維持できなくなる点に注意。
		サイド	フルオート ショットガン Lv.4	-	右トリガーを引いている間自動で連射される、使いやすいショットガン。弾数が8と少なめだが、相手がダウンするまで浴びせれば、かなりの耐久力を奪える。ただし構えている間は視界が狭くなるので、撃つ直前まで構えないこと！　クイックドローも狙えるので一石二鳥だ。
		タンデム	プラズマ波動砲 Lv.4	-	クリーンヒットで半分ほどの耐久力を奪い、相手をダウンさせる。さらにトリガーを引き続けての照射中は、照準を動かすと波動砲の軌道が曲がる。トリガーをすぐに離し小出しに使ってもクリーンヒットするので、これで弾数を節約して対戦中常に撃てる状態を保とう。
標準型「ウォーリアー」	1700 耐久値 440	ダブル左	指向性シールド Lv.3	-	正面からの射撃を止めるシールド。番長の場合体が大きいため、上下左右からの角度が付いた射撃に対しては、ほかのキャラ以上にシールドで射撃を止められずくらってしまうことが多い。移動速度が激減するのも痛いので、上空から起き攻めする際の保険などに使おう。
		ダブル右	鉄球ハンマーガン Lv.2	-	誘導性は無く弾速も遅く、射程も短めと独特の使用感で使いづらいが、当たれば格闘なみのダメージとダウンを奪える上にリロードも早く、連続で使用できる。レバー上＋格闘の後の追撃に使うと補正が切れた後に当たるため、お手軽かつ高ダメージのコンボが成立するぞ。
		サイド	フルオート ショットガン Lv.5	-	標準型「ヘビーガンナー」のものよりレベルが一つ上のフルオートショットガン。弾数が1増えて9になっており、威力もわずかに上昇している。近距離射撃戦の要、かつハンマーガンと同様にレバー上＋格闘の追撃にも使える武器だが、その分弾数の管理はしっかりと！
		タンデム	ロケット ランチャー Lv.2	-	着弾点にいる敵に対してだけでなく、周囲に爆風を起こしダメージを与える。直撃させるのは難しいので、爆風でひるませることを狙う使い方が好ましいのだが、弾数が2と少ないためにバラまく使い方はできない。乱戦時、爆風に味方を巻き込まないことに注意だ。

格闘のポイント

耐久力とスーパーアーマーにものを言わせて圧殺せよ

Text：ブンブン丸

Jonathan Sizemore

ジョナサン・サイズモア

　エンジニアとして活躍するだけでなく、自身の怪我した足をサポートするためにメカの研究を始めてからはバトルスーツも開発。以来、バトルスーツを用いての戦闘もこなせるようになったという苦労の人でもある。

　ほかのキャラクターの倍以上の耐久力を誇る反面、サイズが大きいために弾をくらいやすいというデメリットも持つ。ただし、攻撃を受けてもあまり硬直せず、ダウンもしにくい。耐久力を削られながらも反撃するという、肉を切らせて骨を断つスタイルが可能だ。武装によって遠距離、近距離でも戦うことができるが、相手の弾をくらいつつもスーパーアーマーにものを言わせて格闘攻撃を当てにいける近距離戦を仕掛けていきたいところだ。

　ただし、弾がよけにくい分、味方から孤立すると敵からの集中砲火を受けやすい。ほかの味方と連携し、孤立することのないように、味方と交戦中の敵に突っ込んで乱戦を仕掛けていくことを心掛けて戦おう。

↑ダウン値の高い攻撃を集中的にくらわない限り、ダウンすることはない。敵の格闘攻撃をくらいながらでもしばらくは動けるので、逆に格闘攻撃をくらわせてやるといいだろう

↑遠距離ではロックオンミサイルランチャーとロケットランチャーで味方を援護することが可能。敵と味方が交戦を始めたら一気に間合いを詰め、近距離での戦いを展開していくといいだろう

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

ESiCA使用時／デフォルト装備の特徴

ウェポンパック	コスト	スタイル	ウェポン種別	サブショット	解説
[illegible]	1900	ダブル左	鉄球ハンマーガン Lv.3	-	単発で連射は効かないが、全武装の中でもトップクラスの威力を誇る。やや弾速が遅いので、相手の移動する先を狙って撃つといい。また、レバー上＋格闘攻撃からの追い撃ちにも非常に適しており、その破壊力はほかのキャラクターを凌駕する。
		ダブル右	プラズマガン Lv.2	-	着弾時に爆発するプラズマ弾を発射する。直撃のダメージが非常に大きい。一応爆風でダメージを与えることもできるが、かなり範囲が小さいのであまりあてにはしないほうがいい。鉄球ハンマーガン同様に、丁寧に狙っていくこと。
	耐久値 770	サイド	ビーム ショットガン Lv.3	-	広範囲に拡散するビーム弾を撃つ。弾速が非常に速く、連射も効くので非常に当てやすいが、威力はかなり低い。逃げ回ろうとする相手への牽制や、耐久力の残り少ない相手への削りの手段として使っていこう。
		タンデム	ロックオン ミサイルランチャー Lv.3	-	ロックオンしたキャラクターを追尾するミサイルを発射する。最大三つまでロックオンできる。一人のキャラクターに対して三つロックオンすることが可能なので、三つ発射してできるだけ回避されにくい状況を作り出そう。
標準型「バスティオン」	2000	ダブル左	エリアシールド Lv.3	-	全方位をカバーするシールドで格闘攻撃には無力。攻撃の的になりやすいジョナサンにはありがたい武装。エリアシールドを使いつつ敵の攻撃を引きつけるなど、味方を活かす動きがしやすくなる。攻撃を受けすぎると割れて無防備な状態となる。
		ダブル右	プラズマガン Lv.2	-	アーティレリと同様のプラズマガン。やや弾速が遅いので相手の移動する先を狙うこと。エリアシールドで敵の攻撃を無効化しつつ、プラズマガンで一方的に攻撃することが可能。ただし、集中砲火を受けるとシールドが一瞬で破壊される。
	耐久値 770	サイド	ビーム ショットガン Lv.3	-	こちらもアーティレリと同様のビームショットガン。威力は少ないものの、単発武装ばかりのジョナサンにとっては、唯一気軽にバラまける武装。トリガーを引いたままで連射できる。連続ヒットさせればダメージもそれなりに期待できる。
		タンデム	ロケット ランチャー Lv.4	起爆装置	まっすぐ飛んでいくロケットランチャーで、着弾すると爆発する。弾速はあまり速くないので、敵への直撃を狙うよりは付近の壁や地面に当てて爆風でダメージを与えるという使い方が有効だ。また、建物を破壊しやすい。

格闘のポイント

目指せ脱初心者！ FAQ基礎知識編

教われ！ 番長!!

鼻息荒くプレイしたけど、すごい勢いでやられた……そんなアナタ、番長＆しづねと一緒に基礎知識を学んでリトライです！

「初心者の壁」をブチ抜いたるバイ！

ぬおおお!! 今回も開始2分弱でワシのチームが負けてしもうたバイ！ 真正面から男らしくケンカしちょるのに、なぜ勝てんと!?

いやこれそういう戦場じゃないですから。どんなに耐久力が高いキャラでも、何もできずに一瞬で倒されてしまうことがありますのよ！

いや、度胸と根性が足りんだけに違いなか！ ここはもう100回は武蔵坊弁慶リスペクトの立ち往生プレイば（どすっ）むぐぉぉぉ!?

（暗器お片付けしつつ）は〜い、冷静に！ 実は少々のコツで、生存率が段違いになりますのよ。頭冷やしてお勉強いたしましょう！

ポイント その1 **まずは落ち着いて。**

対戦ゲームでは負けが続く時ほど、いったん休憩して冷静になるべき。自分のプレイを見直してみよう！

相手に近付こうとすると即やられっと！

さあ今日もケンカじゃ、対戦開始じゃ！ 敵もだいぶ離れた場所にいることじゃし、ここは迷わず全速前進するしかなかと!! まっすぐマップのど真ん中を、最短距離で飛行して敵陣に突撃してやるバ

あらいい的（まと）ね（ズキューン）

まっすぐ突っ込んでいくなんて、相手からすれば上下左右いずれにも全然動いてないも同然ですから撃ちやすいったらないです。特にターゲットの矢印が来ている、つまり敵に狙われてる時の直進なんてもってのほかですよ！

狙われている時はジグザグor隠れて移動！

常に障害物を盾にするように移動するのが基本。撃ち合う時も立ち止まらず、対戦中は常に移動し続けよう！

逃げる相手に全然追い付けんバイ!?

くっ、あの建物の間をちょこまかと移動しちょる看護婦には波動砲は当たらんバイ……しかしガトリングばブチかましちゃろう思っとるのに、いくら飛行しても有効射程まで追い付けん！ ヤツはまさか赤い3倍のアレと!?

なんだろ？ あの番長、武器構えたままでノロノロ追いかけてくるけど。ま、いっか！ このまま引き離しちゃって、風澄くん回復しに行こっと♪

はわわ、武器を構えている間は移動速度がぐんと下がるんですよ！ ダブルガンスタイルで武器を構えない状態が一番速いですし、攻撃する時だけ武器を構えるクセをつければ、自然とクイックドローが狙えておトクですわ！

ポイント その2 **普段の移動は武器をしまったダブルガンスタイルをデフォルトに！**

相手の射撃をしのぐにはどげんすりゃよかと？

見つけたバイ、すばしっこい忍者！ このダブルガトリングであっという間に蜂の巣に……って、建物に隠れられたら弾が全然当たらんじゃろうが!? 波動砲で建物ごとブチ抜いちゃる……って、波動砲でも貫通せんと!?

これぞニンジャアート・土遁の術でゴザル！ しかもこの建物、上の方は番長殿の波動砲で壊せても、この土台部分は何をしても壊れませぬぞ！

移動中の盾にする以外に、相手と撃ち合っている最中でも、建物を有効活用しちゃいましょう！ 壊せない建物の位置を覚えてそこに相手を誘い込めれば、エネルギー切れもない最強のシールドとして活用できますよ！

建物の上におるヤツが多いのは、なして？

あらいい的（まと）ね（ズキューン）

ぬおおおおおお!! どこからともなく頭をブチ抜かれたバイ！ どこのだれじゃい!!……ん？ ターゲットの矢印は来とるが、その狙っちょる相手が視界に入らんぞ？ ターゲット切り替えでもう一度探し（ズキューン）

建物の上にいる相手やジャンプ中の相手など、かなり高い位置から狙われると、こんな風に視界カメラが追い付かなかったり、とっさに反撃しづらかったりします。頭上を取る戦法は常に有効ですから、覚えておきましょう！

高所は攻防両方で有利！

高い所から相手を見下ろすと、頭を撃ちやすい。しかも少し下がればこの通り、建物が即座に盾となる。

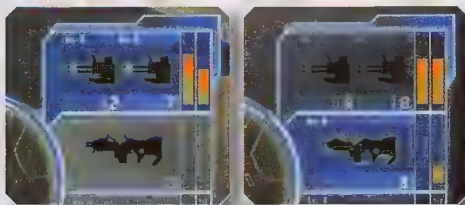
ポイント その3 **建物は盾にも高所にもなって便利！**

はみだし番長

か、肝心なところで弾切れしとるバイ!?

スキありでござる！（一気に接近）

はっはっはー、今度は真正面から来るとは男らしいところもあるのぅ忍者！ その男気に応えて、ダブルガトリングで今度こそ蜂の巣に（カチッ）ん？ しまった、さっき追いかけちょる間に全弾撃ちつくし……ぬぉぉ⁉

武器の弾数は、表示のところのオレンジ色ゲージが溜まれば全弾回復しますけど、このゲージはトリガーを引いてる間は増えないんです。弾がまだある状態でもゲージは増加しますから、撃ちすぎなければ弾切れは案外防げます！

左写真の番長のダブルガトリングガンで分かるように、一回ちょっとトリガーを引いただけでもゲージの量には結構な差が付く。右写真のように別の武器も合間に使っていくなどして、ゲージの増加を極力止めないように！

格闘攻撃はどげんして避けっと!?

あ、なんか体大きくて攻撃しやすそうな人が背中見せてる。よ〜し、一気に近付いて格闘からのコンボ狙っちゃうよ！　私ってば強いんだから♪

ふははは甘いのう！　さっきの忍者との戦いでしっかり勉強したバイ、ダブガトの弾はたっぷりあっと！　というワケで迎撃を（ターゲット切り替えて振り返り）って頭上から突っ込んできとっと⁉　とっさに撃てんわー‼

あ、私もよくやるテですね♪　格闘で突っ込んでくる相手には、武器を構えず飛行して、相手が飛んできた方向とは逆へとバックステップする感じで逃げるのが一番安全です。射撃で迎撃してダウンさせるのは難しいですよ？

格闘はムリに迎撃すると逆に危険！
スカらせてスキだらけのところへ反撃！

ダウン→起き攻めで一生立ち上がれんたい!

ぬう、ダウンさせられてしまったバイ！　しかしダウンさせよった憎き忍者はまだ目の前！　ぬぉぉぉトリガー引きっぱなしで起き上がると同時に最速でダブルガトリングの反撃をお見舞い……ん？　上空に逃げたと？

ふふふ、起き上がる際の無敵時間はトリガーを引いた瞬間に無くなってしまうでゴザルよ！　というわけで、起き上がって早々で申し訳ござらぬが頭上からスタンガン！　もう一度フルコンボでダウンしてもらうでゴザル‼

これは仕方ないですわ、ダウンから起き上がる時の無敵時間は貴重ですもの……。焦って反撃して無敵を放棄したりせず、まずは全速力で相手から離れて立て直しましょう！　ダウンしている間に、周囲の確認もしましょうね。

無敵時間中なら、体が大きい番長もこの通り射撃をくらわない！　この間に、逃げ場や有利になれる位置へと全速力で移動だ。

なしてあのキャラに勝てる気がせんと!?

あらいい的（まと）ね（ズキューン）

ぐぬぬぬ、この対戦中だけで2回もあのべっぴんに倒されてしもうたバイ！ 近付こうとすれば逃げよるし、かといって放置してほかの相手にケンカばしかけっと横から撃ってきよる……一体どうすればええんじゃい⁉

苦手な相手というのは絶対出てくるものですわ。しつこく狙われると困りますけど、実はその間、その相手をあなたは引きつけて味方の被害を抑えているんです！　うまく引きつけつつ、建物を盾にするなどして粘りましょう。

苦手なキャラの得意距離に入ったら、
逃げに専念して引きつけておきましょう!

なんかなし戦っとったら囲まれとるバイ!?

お、あの看護婦が建物の陰に逃げていくバイ！　今度は武器を構えず移動しちょるから、すぐに追いつけそうじゃのぅ。射線に入ったら無防備に逃げとるところに波動砲で一気に……ん？　なんじゃい、矢印がこっちに3本？

今です！（孔明）

ああ、見事に誘い出されて1対3に……。対戦中は多対一の状況を作ると、ものすごく有利になります！　逆に一人で戦うとすぐにやられちゃいますから、味方との連携を常に意識しましょう。これができれば脱・初心者です！

ミニマップで戦況を常時把握するのが理想だが、最初は安全なダウン無敵中に状況確認することに慣れよう。

仲間こそが一番頼れる武器!
孤立せず、助け合える距離をキープです!

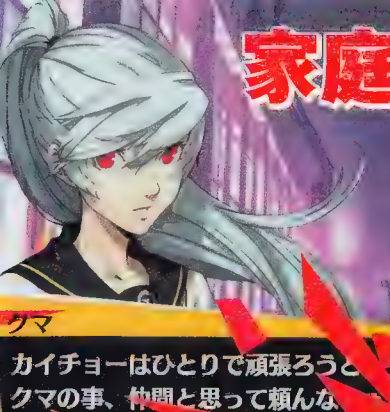
コツは分かったバイ。どう練習すればよかと?

なるほど、まだまだワシにはケンカに足りんもんが多いということが身にしみて分かったバイ！　じゃがのぅ、真剣勝負の全国対戦中にこの辺の基本を練習するのも、皆の花道を邪魔しちょるようで男らしくないのぅ……。

そんな時こそ、個人ミッションの出番！　基本中の基本が学べるチュートリアルから始まって、ステージごとにいろいろな敵や状況への対処法が勉強できますわよ。ここでしか戦えない強敵もいて、歯ごたえも十分ですし！

まずは一人用モードで練習!
段階を踏んで腕を磨きましょう!

はみだし番長　このゲームではどんなに上級者であっても、二人以上を同時に相手取ると非常[illegible]い。初心者でも味方と常に近くで共闘すれば[illegible]ずは味方と離れすぎないというこの一点を、ひたすらに[illegible]みよう。あえて少し離れて相手を誘い出す[illegible]きるようになれば、晴れて中級者の仲間入り!!

家庭用発売日決定でまだまだ熱い!!

闘劇予選も終盤戦を迎え、各地で熱い闘いが繰り広げられている『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』。今月号も家庭用の紹介記事に加え、本誌でしかできない圧倒的な攻略クオリティでお送りするぞ!

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
- ■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■稼働日：稼働中(家庭版 7月26日 CERO「B」)
- ■システム名：NESiCAxLive (TAITO Type X2)
- ■ネットワーク：NESYS

●特殊表記の見方：【 】内はPコンボやA連打コンボでのつなぎ、Ⓒ➡はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ➡はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓢ➡はスーパーキャンセルでのつなぎ、➡はワンモアバーストでのつなぎ、ワンモアC➡はワンモアキャンセルでのつなぎ、{ }は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

家庭用発売日は7月26日に変更!!

ストーリーモードやトレーニングモードなど、ならではのゲームモードが搭載される家庭用『P4U』だが、8月2日とお伝えした発売日がなんと7月26日に変更されたぞ! さらに今回は直斗やクマに加え、美鶴、真田、アイギスの『P3』メンバーのストーリーモードを紹介する。一週早くなった発売を期待して待て!!

家庭版ではナビキャラクターなども反映される。アーケード版ではクマと美鶴に加え、7月4日から陽介とアイギスが解禁されるぞ。

家庭用『P4U』ストーリーモードプレビューⅡ

白鐘直斗

突然現れた公安警察の男から、「世界的企業・桐条グループの内偵をして欲しい」と依頼された直斗。桐条グループのトップ、美鶴を尾行する直斗だったが、たどり着いた先は、驚いた事に稲羽市だった。さらに、町はずれの廃棄物置き場では仲間と思しき人物も確認する。

公安の黒沢と名乗る男は、なんとペルソナ能力についても知っている様子

クマ

いつも通りジュネスでバイトに励んでいたクマはある日、姿が見当たらなくなった陽介を探してテレビの中へダイブすることに。そして、様子のおかしなテレビの中で一人の少女に出会う。可憐で優しい美少女に心奪われたクマは、その美少女のナイトになる事を(一方的に)決意する。

「ぺらっクマ」で窮地を脱出。美少女「ラビチャン」を守るのはクマしかいない!?

桐条美鶴

シャドウ事案特別制圧部隊【シャドウワーカー】。警察組織と合同で設立されたその非公開組織の責任者は、桐条美鶴。彼女は、テレビの中の異世界で、見知らぬ高校生たちと戦う事になる。奥に進んだ美鶴を待っていたのはもう一人の「ラビリス」だった……。

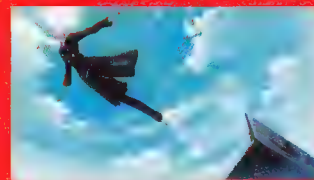
テレビの中で対峙するラビリスたち。二人のラビリスに割って入る美鶴

真田明彦

大学進学後、【シャドウワーカー】というプロの特務隊員として力をふるう事のケジメとして、己の力を磨くために、修行の旅に出ていた真田。ある日地球の裏側で拳を振るっているところに、真田が所属している組織の責任者である美鶴から緊急の帰国令の連絡が下る。

明彦の鍛錬の相手は謎の怪生物。奴の正体は一体何なんだ!?

アイギス

【シャドウワーカー】の一員としてハイジャック事件に際し、あっとだれもが驚く手段で機内へと潜入し、要人を守る事に成功したアイギス。しかし、その一部の積み荷が無くなっている事に気づく。その危険な積み荷を追って、新たな任務へと赴く!

出動! シャドウ事案ではない事件への出動にアイギスは違和感を覚えるが……?

主要技&重要システム徹底分析!

立ちA、しゃがみAの性能を公開

A攻撃を徹底比較

性能を見比べてみると、まず目を引くのが千枝の立ちA。硬直差で唯一有利になるA攻撃のうえ、全体フレームも13と飛び抜けて優秀だ。次に注目したいのがアイギスと両ラビリスのしゃがみA。下段属性のしゃがみAとして発生は標準的だが、硬直差が非常に優秀。特に両ラビリスはリーチもそこそこあり、主力として使っていける。

驚異の性能を誇る千枝の立ちA。極端に発生の早い無敵技以外であればほとんどの状況で暗転返しやガードが間に合う。

立ちA・しゃがみAの性能表

※数字の単位はフレーム(1/60秒)

キャラ名	技名	発生	持続	硬直差
鳴上	立ちA	5	3	-2
	しゃがみA	7	3	-3
千枝	立ちA	5	3	1
	しゃがみA	7	2	-3
陽介	立ちA	5	3	-3
	しゃがみA	6	4	-2
雪子	立ちA	10	4	-11
	しゃがみA	7	2	-5
完二	立ちA	6	3	-7
	しゃがみA	8	3	0
直斗	立ちA	6	3	-2
	しゃがみA	7	3	-3

キャラ名	技名	発生	持続	硬直差
クマ	立ちA	7	3	-9
	しゃがみA	6	2 (3) 2	-1
美鶴	立ちA	7	1	-9
	しゃがみA	9	3	-7
真田	立ちA	5	2	0
	しゃがみA	5	2	-2
アイギス	立ちA	5	3	-6
	しゃがみA	7	4	0
ラビリス	立ちA	7	3	-7
	しゃがみA	7	2	-1
エリザベス	立ちA	8	2	-1
	しゃがみA	7	2	-1
シャドウラビリス	立ちA	7	3	-9
	しゃがみA	7	2	-1

ここ一番の頼れるヒーロー、覚醒の性能を徹底解説!

覚醒の発動条件

覚醒は残り体力が総体力の約35%を切った段階で発動する。この体力は「対象キャラクターの総体力の約35%」なので、たとえば体力が10000の真田であれば残り体力が3500、8000の直斗であれば2800を切った段階で発動するのだ。当然ながら覚醒状態に突入した時点での残り体力が多ければ多いほど、その発動効果を発揮しやすい。

また、覚醒はダメージを受けている最中には発動せず、コンボが途切れてから覚醒が発動する点に注意。このため、覚醒突入寸前の状態から高火力コンボをくらってしまうと覚醒できないままK.O.されてしまうことも少なくない。体力の多い完二や真田はこの「覚醒飛ばし」を狙われにくい点も大きなメリットになっているのだ。

◆覚醒前

◆覚醒中

覚醒する体力のボーダーはこの辺り。上の写真辺りならスーパーキャンセルや逆ギレアクション1回で覚醒状態に突入可能だ。

覚醒中の防御力

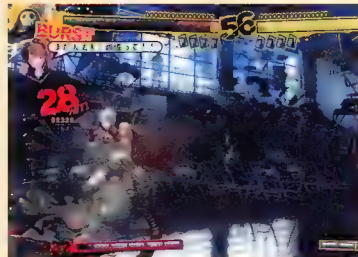
覚醒の発動に成功すると、以降の防御力がもともとのダメージから62.5%まで軽減される(このときのダメージは小数点以下が切り捨てられたものが算出)。実に4割に近い軽減率を誇るため、残り体力が35%に近い状態で覚醒の発動に成功すればSPスキルや覚醒SPスキルが絡む高火力連続技以外なら大抵1回は耐えることができる。このように覚醒の恩恵を最大限に活用するため、残り体力が40%を切った辺りからは常に理想的な形で覚醒状態に突入することを考えていくといい。

そこで注目したいのが、逆ギレアクションおよびスーパーキャンセルによる体力減少効果だ。逆ギレアクションは総体力の1/20、スーパーキャンセルは1/17を消費することができるので、状況を判断して連続技に組み込みつつ覚醒を発動させてみよう。特に逆ギレアクションはキャラにもよるが、比較的安全な状況で空振りして体力の調整を狙っていける。逆ギレアクションからSPスキルへのスーパーキャンセルが連続技になり、さらにSPスキルをSPスキルでスーパーキャンセル可能な真田の場合、SPゲージ50の状況から逆ギレアクション+スーパーキャンセル(サイクロンアッパー)分の体力、1088を消費しつつ覚醒状態に突入し、覚醒の自動SPゲージ増加の恩恵を使ってさらにSPスキルをたたき込むような荒業も可能なのだ。

また、体力半分あたりでコンボをくらってしまった場合、覚醒を見越したリバーサルバーストの使い方を考えることも非常に重要だ。

◆覚醒前

平時ならこれだけ減らされる連続技。赤い部分(連続技で減った部分)を見るとかなりの痛手を負っていることが分かる。

◆覚醒中

しかし覚醒状態なら同じ連続技でもご覧の通り。残り体力が少なくなっているので油断は禁物だが、その差は一目瞭然だ。

「逆ギレ」の謎にせまる! システムマニアックス vol.3

毎回システムの詳細を調査する「システムマニアックス」。3回目の今回は逆ギレアクションにせまる!

全国のゲームセンター界隈で「役に立つ!」と好評の企画、「システムマニアックス」も今月で3回目。今回は『P4U』で勝敗のカギを握る重要システム、逆ギレアクションの詳細な性能にせまってみたぞ。フレーム数値から分かる細かな性能を理解することで、各キャラの逆ギレアクションの新たな使用方法、逆に効果的な対策を思いつく可能性は大。特に当て身タイプの攻撃は、普通にプレイしているだけでは詳細な性能を理解しにくい。ここでメリットとデメリットを大まかにでも把握できると、勝率アップにつながるはずだ。

逆ギレアクションは大まかに分けると、打撃と当て身の2パターンがある。それぞれの性能を把握せよ!

当て身タイプの反撃攻撃の性能はさまざま。その性能の詳細も解説しているので、ここで確認してほしい。

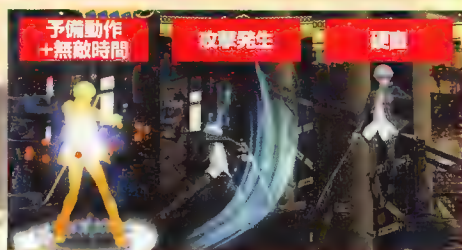
フレーム単位(1/60秒)で分かる! 逆ギレアクションマニアックス

まずは「フレーム」の概念から解説しよう。各スキルの欄にある数値はフレームという単位で、1フレーム=1/60秒で換算。つまり、発生が「10フレーム」の鳴上の乾坤一擲は、BD同時押しを入力してから10/60秒後に相手に攻撃がヒットすることを示す。また、発生部分にある「10-12」という表記は、10～12フレーム目まで攻撃が出続けている性能を表している。

当て身タイプは相手の攻撃を受け止める「当て身部分」と、受け止めた後に放つ攻撃の性能を表わす「反撃部分」に分けて解説している。

乾坤一擲

発生	10
硬直差	-39

刀を振り上げながらジャンプするスタンダードな打撃系の無敵技。2ヒット技で地上版の1ヒット目は空中ガード不能。空中版は攻撃発生が早く、割り込みだけでなく連続技にも重宝する。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
乾坤一擲	10-12(2段目:13-22)	1-22	59+着地後9	○
空中乾坤一擲	4-6(2段目:5-9)	1-9	着地後9	○

ハイパーカウンタ

発生	7
硬直差	-18

全体動作が短く反撃を受けにくい当て身タイプ。ただし、当て身成功後の攻撃発生タイミングが若干遅く、打点が低いのでジャンプキャンセルで避けられやすい。なお、1段目は下段。

技名	受付時間	全体
ハイパーカウンタ(当て身部分)	1-9	21

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
ハイパーカウンタ(反撃部分)	7-8※	1-18	62+着地後16	○

見切り

発生	1
硬直差	-35

当て身タイプで、全体動作は大きいが相手の攻撃を受け止める時間も長い。相手の攻撃を受け止めた瞬間に前方に攻撃判定が発生し、ヒットすると相手をキャッチしてダウンさせる。

技名	受付時間	全体
見切り(当て身部分)	1-31	47

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
見切り(反撃部分)	1-22	—	45	×

ディア

発生	22
硬直差	-21

ガードポイントがある打撃攻撃。体力回復効果があり、ボタンを押し続けることで回復時間を延長できる。回復中は飛び道具に対してガードポイントとなるため、一部スキルへの対策にも使用可能。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
ディア	22-33	1-33	45※+着地後12	○

※(ボタン離し後15)+着地後12

うざってぇ!

発生	13
硬直差	-36

打撃技と当て身技がミックスされた特殊な性能の逆ギレアクション。当て身技なので相手の攻撃(打撃技のみ)を受け止めると確実に反撃がヒット。ヒット後は感電状態になる強力な技だ。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
うざってぇ!	13-40	1-35(当て身含む)	65	○

※すべてのタイムチャートの数字の単位はフレーム(1/60秒)、SCはスーパーキャンセルの略

『P4U』掲示板 ●千枝「ハイパーカウンタ」補足:空中版は当て身ではなく打撃技に変化。詳細な性能は以下の通り。・発生:6、・持続1(7)1(7)1、・硬直:着地後16。ハイパーカウンタの着地硬直は被カウンターヒット状態ではなく、しゃがみやられとなる。 ●陽介「見切り」補足:背後には攻撃判定が発生しないため、めくり攻撃を受け止めた場合は大きなスキをさらけ出す。使用時は要注意だ。

正義の盾

発生	10
硬直差	-33※

※カウンターショット・改の硬直差は-25フレーム

当て身可能時間は長いがスキが大きめ。カウンターショット、カウンターショット改ともに発生は同じだが、前者のほうが攻撃判定が大きく、後者のほうがスキが小さい。

技名	受付時間	全体
正義の盾	1-14	62

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
カウンターショット	10-13	1-25	57	×
カウンターショット・改	10～	1-25	49	×

フェイクマ

発生	9
硬直差	—

当て身タイプの逆ギレアクションで、反撃部分はガード不能。ダメージは低いが反撃部分へ移行すると、空振りしても動作終了まで無敵、さらに相手には激昂が付くという高性能さを誇る。

技名	受付時間	全体
フェイクマ（当て身部分）	1-13	43

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
フェイクマ（反撃部分）	9-24	1-100	100	×

月影

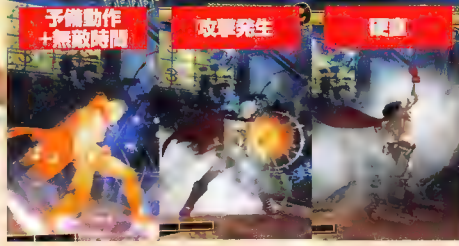
発生	10
硬直差	-29

打撃タイプの逆ギレアクション。空中ガードは可能だが、背後まで攻撃判定があるのが魅力。着地際にSPスキルでキャンセルできるため、ある程度スキをフォローできる点も見逃せない。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
月影	10	1-10	35+着地後20	○
空中月影	10	1-10	着地後20	○

ダブルアッパー

発生	9
硬直差	-24

両腕で交互にアッパーをくり出す。1段目は空中ガード不能なので、割り込みだけでなく対空にも活用できる。ガードされてもサンダーフィストを使用すれば、スキをフォロー可能だ。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
ダブルアッパー	9-11（2段目：16-18）	1-15	56	○

エスケープチェンジ

発生	10
硬直差	-51

技後にモードチェンジする効果がある打撃技。発生は遅めだがダメージは高い。通常状態のときにヒットさせた場合のみ、着地前にオルギアブースト、ブーストバックに移行可能。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
エスケープチェンジ	10-13	1-13	62+着地後15	○
空中エスケープチェンジ	8-11	1-11	着地後15	○

五式・スラッシュアクス

発生	26
硬直差	-29

打撃タイプだが、厳密には無敵にはならず全身がガードポイント状態となる。相手の攻撃をガードした時のヒットストップがラビリス側にもかかるため、相手に対処されやすいのが弱点。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
五式・スラッシュアクス	26-30	1-30	71	○

※ボタンを押し続けることで30フレーム攻撃発生を遅らせられる。待機中はガードポイント状態。

シャッフルタイム

発生	29
硬直差	—

移動投げタイプの逆ギレアクション。ダメージはゼロだが、エリザベスのSPゲージ量によってバッドステータスが変化する。投げ抜けが可能なのでカウンターヒット時しか確定しない。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
シャッフルタイム	29-31	1-31	55	×

五式・スラッシュアクス

発生	15
硬直差	-29

無敵ではなくガードポイント状態となる、打撃タイプの攻撃。ラビリス同様、ヒットストップがシャドウラビリス側にかかるが、攻撃発生自体が早く、相手に対処されにくい高性能技だ。

技名	発生+持続	無敵時間	全体	SC
五式・スラッシュアクス	15-19	1-18	60	○

『P4U』掲示板 ●雪子「ディア」補足:雪子のディアは攻撃発生自体は22フレームと遅いものの、ガード時は相手にのみヒットストップがかかるため、相手の攻撃を受け止めた時の実質的な発生速度は速い。 ●直斗「正義の盾」補足:相手の攻撃を正義の盾で受け止めた場合、ヒットストップが相手にのみかかる。そのため、反撃部分の発生は10だが、最速で追加入力すれば実質的な攻撃発生は速い。

対戦攻略

桐条美鶴 アルテミシア

空対空のリターンは減ったが、しゃがみBの強化により地上戦が強化。今まで以上にきっちり地上戦をこなしていこう。

text:DIEちゃん

バッタは時代遅れ！　地上戦メインで立ち回ろう！

前Ver.でジャンプA主体に戦っていたプレイヤーはなるべく飛ばないよう意識し、地上戦をしながら上を意識しよう。地上戦は立ちAやAクー・ドロアが先端ヒットする距離を維持していれば相手は嫌がるので、飛んで来た相手をしっかりしゃがみBや空中投げで落とすのが今Ver.美鶴の基本戦法だ。ジャンプAはリターンが少ないので、嫌がらせ程度に使うくらいで問題ない。

しゃがみDは攻撃判定がムチの真ん中辺りから出るようになったので、画面端でBクー・ドロア→しゃがみA→しゃがみB後にしゃがみDがつながるようになり、火力を伸ばせるようになった。

相手の嫌がる間合いをキープしつつ上を意識しよう　甘えた飛びは全部落とせ！

しゃがみDの攻撃判定が変わったことにより、画面端での連続技が強化！

連続技

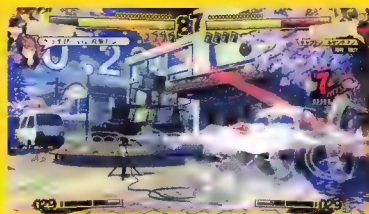
I（相手画面端　しゃがみくらい限定）［立ちA・A→立ちB→足払い］Ⓒ→Bクー・ドロア→［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみD］→［垂直ジャンプB（タメ）→ジャンプC］→（着地して）Cブフーラ→［立ちB（タメ）→足払い］Ⓒ→Aクー・ドロア　ダメージ3950

II（相手画面端）［立ちA・A・A・A］or［しゃがみA×3］Ⓒ→Aクー・ドロア（ワンモアC）→足払いⒸ→Bクー・ドロア→［しゃがみA→しゃがみB］Ⓒ→Cブフーラ→［立ちB（タメ）→足払い］→BorAクー・ドロア　ダメージ3438or3049

連続技Iは今Ver.からつながるようになった新連続技。前Ver.ではしゃがみB後にCブフーラが基本だったが、今Ver.はしゃがみDがつながるようになった。その後のジャンプBは必ず垂直ジャンプし、ジャンプB（タメ）にしないとジャンプCがつながらないので注意しよう。連続技IIは立ちA始動の場合は最後をBクー・ドロア、しゃがみA始動の場合はAクー・ドロアにしよう。Aクー・ドロアワンモアキャンセルからの足払いは最速で出さないとつながらない。

CLOSE UP!

新たなDブフーラ起き攻め

画面端でBクー・ドロアを決めた後にしゃがみA→しゃがみBⒸ→Cブフーラ→立ち←+B（タメ）Ⓒ→Bクー・ドロアを決めるとDブフーラを重ねることができる。Bクー・ドロアを高めの相手にヒットさせる事によって有利時間を増やし、Dブフーラを重ねる事ができるようになるのだ。しゃがみBⒸ→Cブフーラからだと高さが足りず重ならない。しかし一部の逆ギレアクションや、SPスキルなどで確定反撃を受けてしまうので注意しよう。

Bクー・ドロアを高めてヒットさせる事によってブフタインを絡めすにDブフーラ起き攻めかてきるそ！

対戦攻略

エリザベス タナトス

体力と防御面の弱さは火力の高さで補おう。連続技に持ち込める技からは、確実に大ダメージを与えられるよう精進すべし！

text:よるよる

連続技後の起き攻めで一気に勝負をつける

エリザベスの空中連続技は、立ちC(2段目)→しゃがみC］Ⓒ→Bマハブフダイン×2→ジャンプCで締めて起き上がった相手に立ちCや立ちDを狙うのがセオリー。しかし、こちらの体力に余裕があるときはしゃがみC→Bマハブフダイン→ダッシュ足払い→しゃがみDのパーツで毒を付与しつつ、相手の起き上がりに投げとしゃがみA→立ちAで二択を仕掛けよう。しゃがみCで恐怖状態が付与されているため、投げが成立したときの見返りが大きい。うまく決まれば一気に体力を奪い取れるぞ。しゃがみAは、相手が恐怖状態であれば、ヒットを確認してから立ちAにつなげられるのが強みだ。

マハブフダインのあとは素早くダッシュを入力　足払いの先端を当てにいこう

足払いのあとのしゃがみDを省いても起き上がりは攻められる　打撃と投げて揺さぶろう

連続技

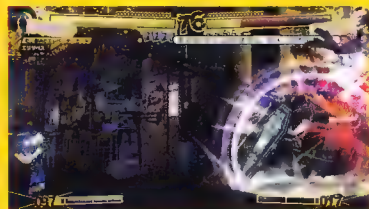
I　（相手恐怖状態）［立ちB→立ちC］Ⓒ→Aマハブフダイン→［（低空ダッシュ）ジャンプB→ジャンプC］→［しゃがみA→立ちB→立ちC（2段目）→しゃがみC］Ⓒ→Bマハブフダイン→ジャンプC　ダメージ:3878

II　（タナトスが遠距離にいる場合、相手画面端、空中ヒット）立ちC（2段目）→しゃがみCⒸ→Bマハブフダイン→しゃがみC→［立ちC（2段目）→しゃがみC］Ⓒ→SBマハジオダイン　ダメージ:3502

Iは恐怖状態で狙いたい連続技。恐怖状態であれば、ジャンプCの着地後にダウンしている相手をしゃがみAで追撃できるため、大ダメージ連続技を狙えるのだ。また、恐怖状態のD版亡者の嘆きからも、低空ダッシュジャンプB→ジャンプCで追撃できる。IIは、Bマハブフダインを高い位置の相手に当てて、しゃがみCも高い位置で当てられれば、その後に立ちCが追撃として間に合うことを利用した連続技。連続技の締めのジャンプC後に、立ちCを起き上がりに仕掛けて空中ヒットしたらこの連続技を狙おう。

CLOSE UP!

タナトスだけで攻める

連続技IIを使えば、タナトスが画面端に離れた状態から、大ダメージを与えられる。強力な逆ギレアクションを持つキャラクターや、こちらの体力が少ない状況では、遠距離の起き攻めで立ちCからおもむろにしゃがみCⒸ→Bマハブフダインと入れ込んでジャンプする相手を狙うのも戦術の一つだ。なお、この連続技は、エリザベスと相手の距離さえ離れていれば、エリザベスが前進しないため、疑似的に画面端と同じような状況になって成立してくれるのも強みだ。

マハフフタイン後のしゃかみCか写真くらいの高さて当たれは成功するはず　立ちCはホタン連打てOKた

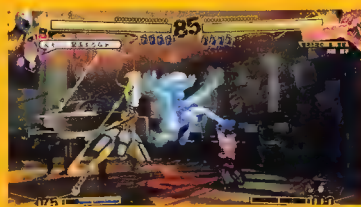
『P4U』掲示板

●美鶴補足:SPゲージ50ある時に連続技の締めを刹那五月雨撃を決めてもダメージが安いので、50ある時はなるべく連続技IIを狙うようにしよう。

●エリザベス補足:画面端の相手に投げでフェイタルカウンターを誘発したら、しゃがみBⒸ→Dマハガルダインを3ループ決められる。難度は高いが見返りは十分ある。

立ちCをガードさせた後の駆け引きを知ることで、より接近戦での圧力を強化できる。動きの幅を広げていこう。

立ちCをガードさせた後の動きを煮詰めていこう

立ちCからはダッシュキャンセルで密着状態に持ち込むケースが多いが、ガードされた場合は千枝側がわずかに不利になる。立ちC～ダッシュキャンセル後の有利不利を知っている相手は、ここで立ちAなど攻撃発生の早い技で暴れてくるので、ダッシュキャンセル後にハイパーカウンタを狙うという戦術も有効だ。また、ある程度近い間合いでは、立ちC(C)→D黒点撃を交ぜるのも効果的。立ちCガード後に機械的に立ちAで割り込もうとする相手にカウンターヒットしやすく、フェイタルカウンターとなるので追撃のダメージも大きいのだ。

立ちCからSB暴れまくりもあり。暴れをつぶしつつ、有利な状況を作り出せるのが魅力だ。

連続技

Ⅰ D黒点撃(フェイタルカウンター)→【立ちC→しゃがみD】→立ちB(C)→B暴れまくり～B脳天落とし→(画面端到達)立ちC～ダッシュキャンセル→立ちA→立ちC(C)→C黒点撃(C)→Cゴッドハンド　ダメージ:4741

Ⅱ【立ちB(カウンターヒット)→しゃがみD・D】→Aチャージ×3→ダッシュB暴れまくり～B脳天落とし～Dドラゴンキック→(ワンモアB)→空中Dドラゴンキック　ダメージ:9491

ⅠはD黒点撃フェイタルカウンターからの追撃用連続技。立ちCを当てる打点が低すぎるとしゃがみDが空振りしやすい点に注意。またしゃがみD後は相手が浮き上がる前にダッシュ立ちBを当て、B暴れまくりへとつなごう。ⅡはSPゲージ150時に狙う価値がある、立ちBカウンターヒット後の連続技。しゃがみD・Dの硬直が解けた瞬間にAチャージを最速で3回繰り返し、さらにダッシュB暴れまくりで追撃。Dドラゴンキック後はワンモアバーストで浮かせた後、↓↙←↙+Dで追撃だ。

タメしゃがみCを連続技に組み込んでみよう。

立ちC＆しゃがみCを限界までタメた状態でボタンを離すと、ヒット時に強制フェイタルカウンター効果が発生することが発覚。今回はこれの活用法を考えてみよう。立ちCはボタンを押してから50フレーム目、しゃがみCは54フレーム目にそれぞれボタンを離したときのみフェイタルカウンター効果が発生する。この長時間を、立ち回りでタメつつヒットを狙うのはあまり現実的ではない。やはり連続技に組み込むのが無難なので巽流ケンカ殺法の1段目ワンモアキャンセルからしゃがみC（タメ）→しゃがみBと狙っていくといいだろう。

1フレームでもタメすぎると攻撃が出ずに終わってしまう。感覚を研ぎ澄ませ！

対戦攻略

巽完二

タケミカヅチ

text:JOKER

立ちCとしゃがみCのタメ版になんと強制フェイタルカウンター効果が発覚！　こん身の一撃をたたき込んで相手を粉砕しよう！

連続技

Ⅰ 巽流ケンカ殺法(1段目)(ワンモアC)→【しゃがみC(最大タメ)→立ちB→しゃがみB→立ちC】(C)→Bバスタアタック→【しゃがみA→立ちB→しゃがみB】(C)→Bバスタアタック～B耐えてみやがれ!～追加バスタアタック　ダメージ:4379

Ⅱ【しゃがみC(最大タメ)→しゃがみB→立ちC】(C)→Bバスタアタック→【しゃがみA→立ちB→しゃがみB】→Bバスタアタック～B耐えてみやがれ!→B耐えてみやがれ!(SC)→巽流ケンカ殺法(2段目)(ワンモアC)→(空中ダッシュ)黒焦げだぁぁ!　ダメージ:8321

Ⅰは割り込みなどで巽流ケンカ殺法を当てた場合からの強制フェイタルカウンター効果を利用したコンボ。【しゃがみA→立ちB→しゃがみB】は最速で、そこからの」Bバスタアタック～B耐えてみやがれ!はしっかりとしゃがみBのヒットを確認してからつないでくのがコツだ。Ⅱは始動にしゃがみCの最大タメをヒットさせた場合の連続技。滅多に無い状況だが、完二の最大ダメージをここからたたき出すことができる。知識として覚えておいても損はないはずだ。

体力の低さから覚醒状態にならないように倒されやすい直斗。リバーサルバーストを使うポイントや体力調整が腕の見せどころだ。

覚醒SPスキルを活用せよ！

直斗の覚醒SPスキルは、全キャラ屈指の性能を持つ。ホールドアップ！は高速で端まで届く飛び道具のため、覚醒するだけで相手の行動を大幅に制限できることを意識して活用しよう。クリティカルシュートはホールドアップ！から最速で派生すれば、暗転前1＋暗転後3の4フレームで発生するため、割り込みや対空、すきの少ない技への反撃に使える。ガードされた場合にはワンモアキャンセルやワンモアバーストでフォローだ。覚醒飛ばしされないために、状況によってはダメージの低い攻撃をわざと受けるなどで、体力をうまく調整しよう。

出始めに無敵があるため暗転返しにも使いやすい。不用意な行動に差し込もう

連続技

Ⅰ(相手画面端)B二連牙フェイタルカウンター(1段目)(SC)→対S事案用特殊小銃・甲型→ダッシュ【立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC(タメ)】→【立ちB→立ちC→しゃがみC(タメ)】→【立ちB→立ちC】(J)→空中ダッシュジャンプC→【立ちB→立ちC】(C)→A二連牙　ダメージ:4398

Ⅱ B二連牙フェイタルカウンター(2段目)(SC)→対S事案用特殊小銃・乙型→ダッシュ【立ちB→立ちC】(J)→空中ダッシュ【ジャンプA→ジャンプC】→【しゃがみB→立ちC→しゃがみC(タメ)】→立ちC(J)→空中ダッシュ【ジャンプA→ジャンプC】→立ちC(J)→空中ダッシュジャンプC→【立ちB→立ちC】(C)→A二連牙　ダメージ:5160

反撃で狙うB二連牙から、状況によって使える特殊な連続技。Ⅰはノーゲージの連続技よりも威力が下がるものの、魔封を利用してバーストを完全に防止できるのが魅力。Ⅱは直斗が端を背負っていようと相手を画面端まで運ぶことができる。連続技後も恐怖状態が残るため、次の起き攻めのリターンが高くなるぞ。ダッシュ立ちBは先端を当てるようにしよう。

『P4U』掲示板

●千枝補足:立ちC～ダッシュキャンセル後は1フレーム不利。6フレーム以下の打撃を持たない相手には強気に立ちAもあり。　●直斗補足:ホールドアップ!は、弾丸を1発でも相手や相手のペルソナに当てればワンモアキャンセルできるが、クリティカルシュートが暴発しやすい。1発目がガードされた場合は、2発目を撃ちつつ直後にABCを同時押しすれば、クリティカルシュートの暴発を防げる。

CRASH 里中千枝

今回は千枝の起き攻め対策を紹介。意外と穴が多いので、この回避法を極めることで千枝戦がグッと楽になるはずだ。なお、画面端での脳天落とし～空中復帰に立ちD・Dといった流れには、上方向に空中復帰して直前ガードし、2段ジャンプで相手の二択攻撃を回避するのがセオリーだ。

足払い→立ちD・Dは起き上がりに重ならない。立ちA、バックステップも有効。

立ちD・D起き攻めの回避方法

足払いヒット後に使用する立ちD・D起き攻めには弱点がある。起き攻め対策を立てることで生存率が大幅にアップするので、ぜひとも習得しておきたいテクニックを紹介していこう。ナギナタを振り回す動作からフィニッシュ動作へと移る間には、攻撃判定が出ていない時間が長時間ある点に注目。この攻撃判定が無いタイミングに起き上がるように、最も遅いタイミングで跳ね起き上がりをすることで、回転部分の攻撃を回避できるのだ。起き上がり後はハイジャンプやクイックエスケープでの逃げ、立ちAでトモエを破壊するなどして、千枝の攻めの手を防止していこう。

起き上かるタイミングは早すぎても遅すぎてもダメ。ヒット数が途切れるギリギリでボタンを押し、起き上がる。

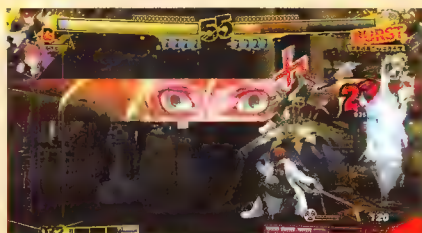
すると、攻撃判定が出ていないタイミングで起き上がれる。難度はそこそこ高いので何度もチャレンジしてみよう。

CRASH 桐条美鶴

画面端でブフダインをくらった後のDブフーラ起き攻めで困っているプレイヤーも多いはず。今回はDブフーラ重ねからの中下段攻撃の二択回避方法を紹介しよう。これを覚えれば画面端で気持ちよくなっている美鶴使いにギャフンと言わせることができる‼……はず？

画面端でブフダインをくらった後にDブフーラを重ねた中下段攻撃は見切りづらいが……。

ガード方向に入れながら、斜め上入れっぱにすると……

ブフダインからのDブフーラ重ねは、ブフダインで氷結後、Dブフーラの1段目で氷結解除→2段目が重なるという仕組みになっている。しかし、氷結解除後の2段目Dブフーラは、実はすき間が空いているためジャンプすることができる。レバーをガード方向に入れながら上入れっぱなしにすると、二段目のDブフーラを空中ガードすることが可能だ。Dブフーラを空中ガードすれば、その後来る中下段の二択攻撃も空中ガード中なので回避することができるぞ。ただし、この回避方法は最速立ちAを重ねられた場合、ジャンプ移行に引っ掛かってしまう。相手のクセを見抜いていこう。

ガード方向を入れなから上入れっぱにするとDブフーラの2段目を空中ガードすることができ、中下段の二択を回避できる。

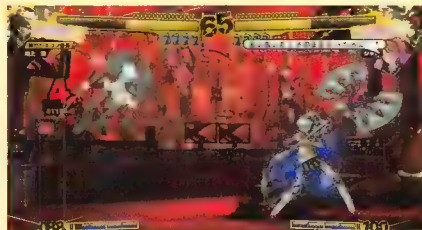
クイックエスケープや上入れっぱガード、逆ギレアクションなとの無敵技を交ぜて、相手に的を絞らせないようにしよう。

CRASH シャドウラビリス

五式・スラッシュアクスの攻撃発生が15フレームと高速化したことにより、出会い頭のカウンターヒットから得意の起き攻めへと移行する機会が増えたシャドウラビリス。しかし、低い体力&攻撃力は依然そのまま。多少のリスクは気にせず、リターンの大きい選択を迫りそのまま押し切ろう。

B系統の発生が遅いため確定反撃が安くなりがち。リスクリターンの差で勝負だ。

アステリオスの攻撃タイミングを判断しよう

シャドウラビリスにダウンを奪われたときは、アステリオスの動作に注目しておこう。こちらの起き上がりに直接アステリオスの攻撃を重ねてくる場合は落ち着いてガードしていれば問題ない。逆にアステリオスの攻撃を遅らせてくる場合は大人しくガードしていると本体がクイックエスケープなどで見切りづらい表裏の崩しを仕掛けてくる。この場合はこちらもクイックエスケープなど「本体の攻撃をくらう可能性があるが、アステリオスの攻撃は初段にくらわない」逃げ方で対抗しよう。シャドウラビリスの攻撃は補正が非常にきついため、初段に本体の攻撃を受ければ安上がりで済むのだ。

地獄の業火を重ねてくる起き攻めに対しては、跳ね受身の無敵時間中にビームの発射モーションを確認しておこう。

動作終了時にアステリオスかまだタメモーションの場合は即座にハイジャンプ！　本体の立ちAなどでつぶされても被害は小さい。

『P4U』掲示板

●千枝対策補足:足払い→立ちD･Dを跳ね受身→立ちAで破壊した後は、ジャンプキャンセルで即座に逃げるのが安全だ。　●美鶴対策補足:連続技の補正が緩い場合はDブフーラをジャンプガードできないので注意しよう。
●シャドウラビリス対策補足:五式･スラッシュアクスは発生前がアーマー状態なので、ここに攻撃を受けるとヒットストップで実際の発生は遅くなる。

6/17 クラブセガ新宿西口 5on5リポート

東京・クラブセガ新宿西口店にて、メーカー公認5on5大会『P4U Unlimited Circus 5on5 in BATTLE ARENA』が開催。総勢150人を超えるプレイヤーが集まったこの大会をリポート！

『P4U』を愛するプレイヤーが関東から集結！ 新宿の地で「P4U Unlimited Circus 5on5 in BATTLE ARENA」開催

去る6月19日、東京・クラブセガ新宿西口店にて、『P4U』初のメーカー公認チーム戦「P4U Unlimited Circus 5on5 in BATTLE ARENA」が開催。闘劇予選店舗が同時に開催される事情がありながら、なんと150人を超える参加者が集合。なかにはすでに闘劇予選を通過している、いわゆる「青切符」持ちや、女性オンリーチーム、さらには同キャラ五人チームなど、バラエティあふれるチーム構成が見られた。新宿の地を制覇せんと集まった戦士たちの戦いをリポート形式で振り返ってみよう。なお、大会の詳しい結果などの情報はこちらのHPで！
（http://blog.goo.ne.jp/uri_kagecchi）

アルティメットと呼ぶにふさわしいプレイが炸裂！ 「青」の五人が無敗の完全優勝を達成！

予選トーナメントは、序盤戦から優勝候補がぶつかる壮絶な展開に。Aブロックは闘劇予選通過者を四人有する「切符勢」vs三人通過者を誇る「GIGO勢」の激突に注目。接戦になると思われたが、ここは「GIGO勢」のタヒチ（アイギス）が大爆発し、怒涛の勢いで「切符勢」を焼きつくす。一方、五人の予選通過者が手を組む注目チーム「青」は予選トーナメントを「ユメ」こと「P4U」のアイギス、「P3U」の美鶴が先鋒5タテを達成するという安定感を見せて決勝トーナメントへ。

強豪が勢ぞろいした決勝トーナメントは、まず埼玉県大宮でプレイする「大宮マジカルビート勢」が池袋を根城とする「GIGO勢」を下して決勝戦へ。負けじと「青」も美鶴使いのDIEちゃん、シュウトがともに先鋒五人抜きを達成するという順調具合。そして迎えた決勝戦。しかし、大宮勢をもってしても「青」の勢いを止められず、1回戦同様に「P4U」のアイギスが先鋒で5連勝という壮絶な結末。平均PSR800を超える、あまりにも強すぎる五人の戦士が完全優勝を成し遂げた。

「大宮マジカルビート勢」はナタリー（千枝）がキーマンに。積極的にホコスカアタックを狙うスタイルが印象的だった

ニコニコ超闘劇を制した「ユメ」がこの日も大活躍し、10戦10勝という驚異の戦績を残す。闘劇本選も優勝候補となるか!?

◆大会用に作られた特別称号

○マヨナカアリーナ参加
○マヨナカアリーナご当地チャンプ

参加者には上記の「マヨナカアリーナ参加」、栄えある優勝者には「マヨナカアリーナご当地チャンプ」がプレゼントされた

CLOSE UP! 大会注目テクニック

稼働から3カ月を経過した今、プレイヤーも本作に慣れたのか、相手キャラクターの動きへの対応力が高まってきた印象がある。そのなかでも注目すべきテクニックはガードキャンセル対策。「GIGO勢」の注目プレイヤー「きりさめ」は、相手のガードキャンセルを確認してから、しっかりと逆ギレアクションのハイパーカウンタで受け止めて反撃するというやり込みを見せてくれた。相手のSPゲージを無駄に消費させつつダメージを与えられるため、意識して対応できると戦術の幅が大きく広がるはず。なお、ガードキャンセル動作に攻撃を当てると、ヒットストップで相手の動きが一瞬停止するので、動作を確認してから通常技キャンセル逆ギレアクションで対応する余裕は十分にある。意識して狙ってみよう。

千枝は攻めの密度が濃く、ガードキャンセルを誘いやすい

ベスト4

GIGO勢
とも（シャドウラビリス）、はやし（花村陽介）、タヒチ（アイギス）、レオ（真田明彦）、きりさめ（里中千枝）

大宮マジカルビート勢
大宮シリアルK（真田明彦）、ナタリー（里中千枝）、エミリオ（真田明彦）、シズナ（シャドウラビリス）、こしみずさちこ（クマ）

どすこい響
ポポイ（クマ）、ミ（花村陽介）、デチャウ氏（鳴上悠）、ガンジン（鳴上悠）、とっつあん（白鐘直斗）

青
回転王（里中千枝）、シュウト（桐条美鶴）、DIEちゃん（桐条美鶴）、P4U（アイギス）、P3U（桐条美鶴）

優勝【青】

左から回転王、シュウト、DIEちゃん、P4U、P3U。全試合で先鋒の選手が5人抜きし、チームとして25勝無敗という盤石ぶり。チーム結成に動いた回転王はまさかの出番無し！

機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST

エクストリームバーサス フルブースト

追加機体・イベント情報てんこ盛り!!

今月の記事では、ついに始まる「全国VS.イベント戦」の内容と、エクストリームガンダム新形態の情報、そしてアップデートに対応した機体攻略をお届けしていくぞ。暑い夏に向けて、本作もますますヒートアップ!!

Text:とき

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：チームバトルアクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2012年4月5日(稼働中)
- ■使用基板：SYSTEM357専用

ユーザー参加型イベント「全国VS.イベント戦」ついに開催!!

第一回「リリース機体決定戦!」7月2日(月)より開始!

ガンダムMk-II VS. ハンブラビ

イベント概要

- ・全国のプレイヤー（ガンダムVS.モバイル会員）が二つの勢力に分かれて、各勢力の獲得GP総数で争う。
- ・「リリース機体決定戦」は、2機体のうち先にリリースされる機体を決めるイベント戦。
- ・リリースされた機体は、全プレイヤーが使用可能。
- ・イベントに参加すると、オッズ（期間中に発表・更新）に応じたGPボーナス発生。劣勢側でもチャンスあり。
- ・参加資格は「ガンダムVS.モバイル」会員であること（本イベント終了まで所属勢力の変更・キャンセルはできない）。
- ・イベント実施期間は7月2日（月）～7月17日（火）。
- ・今回の敗北機体はリリースされず、次回の「リリース機体決定戦」で、再度候補として登場するルールとなる。
- ・勝利勢力のユーザーには3万GPが贈られる。

ついに第一回のリリース機体決定戦が開催！　今回対象となるのは『機動戦士Zガンダム』で登場したガンダムMk-IIとハンブラビだ。ガンダムMk-IIは『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』、ハンブラビは『機動戦士Zガンダム エゥーゴVS.ティターンズDX』以来の参戦となる。ガンダムMk-IIもそうだが、特にハンブラビは久しぶりの参戦ということもあり、どのような進化を遂げているのか非常に気になるところだ。コストを含めた詳細はまだ不明だが、イベントの開催は間近。期待して待とう！

新戦場が続々登場!

追加ステージ情報

新機体とともに、7月末に追加される新ステージが、『機動戦士Zガンダム』にてサイコガンダムとの戦いの舞台となったニューホンコンだ。このステージは高い建造物と倉庫が点在する町で、戦闘エリア外にはイメージ画像のように戦艦アウドムラが停泊している。

追加機体続報！　射撃戦に進化した新形態が登場!!

エクストリームガンダム（type-レオス）エクリプス・フェース

7月末参戦予定!!

GUNDAM EXA

　7月末に参戦予定となる、エクストリームガンダム エクリプス・フェース。ゼノン・フェースと違い、こちらは完全な射撃専用機体となっている。基本状態では格闘用武装を持っているが、進化状態以降は戦場で格闘など不要の存在といわんばかりに、ほぼすべてが射撃用の武装となっている。
　基本的にはゼノン・フェースと同様"進化発動に必要なゲージをいかに素早くためて極限進化状態になるか"がポイントとなる。射撃専用機体ということで、弾幕を張っての中距離～遠距離戦を得意とする。誘導性能が高そうなミサイル系の武装や各種ビーム兵器を駆使して、敵機との距離をを保ちながら僚機の援護をしていく形が理想的か。コストは変わらず2,500となっているため、ダメージもしっかり稼げそうだ。ただし、コスト3,000と組んだ際のコストオーバーによる影響も相変わらずなので、1機目で決着を付けるくらいのつもりで戦うことが重要だろう。

COST	2,500

PILOT	レオス・アロイ

基本状態

進化発動!

進化状態

極限進化発動!

極限進化状態

ゼノン・フェースと同じ、開始時の状態。攻撃を受けるか与えるかするとゲージがたまっていき、進化状態となる。この状態での被弾は、できるだけ抑えておきたい。

基本状態

進化状態

この進化状態から、格闘攻撃がほぼ無くなる。特殊射撃をはじめとするミサイル武[illegible]をばら撒いてけん制し、メイン射撃や射撃チャージショットでダメージを[illegible]。

極限進化状態

[illegible]発限りの大技である格闘チャージをはじめ、強力な射撃武装を多く持つ極限進化状態。特殊射撃の照射系ビームの威力は絶大だろう。そのほか、一風変[illegible]武装も持っている!?

追加機体攻略

ダブルオーガンダムのライバル機参戦！

COST 3,000

リボーンズガンダム

コスト3,000での追加機体となったリボーンズガンダム。今月は、その性能を徹底解剖していくぞ！

二つの形態を使い分けよう

万能タイプのリボーンズガンダム形態と、射撃特化タイプであるリボーンズキャノン形態の二つを持つ本機。換装には特殊格闘を使用する。

まずはリボーンズガンダム形態の解説だが、基本的には従来の万能機体と同じ扱いで問題無いだろう。振り向き撃ちが、クシャトリヤと同様に背面を向いたまま撃つという点にだけ注意。射撃チャージは、ストライクフリーダムガンダムやνガンダムと同様の単発ダウンのビーム系。サブ射撃は豊富なキャンセルルートを持つ照射系武装。足を止めないタイプで、ウイングガンダムゼロ（EW版）のメイン射撃を想像すると分かりやすい。どちらも主力武装として使っていける性能なので、当てどころを把握しておきたい。リボーンズガンダム形態で特徴的な武装が、特殊射撃のガガ 呼出。アシスト系武装で、レバーニュートラルだと3体同時にゆっくりと進み、レバー入れで1体ずつ突撃していく。発生とダメージが優秀な上、リロードもされるので積極的に使っていこう。

特殊格闘の入力と同時に展開す

レバー入れの場合には順次突撃する。爆風を起こすので、非常に当てやすい。

リボーンズガンダムの主力武装のひとつ。しっかり狙おう。

リボーンズキャノン形態時の主力武装は、格闘のアンカーと特殊射撃の照射系ビーム。特に照射系武装の方は威力と銃口補正に優れており、リボーンズガンダムのダメージ源となる武装。しっかりと狙っていこう。格闘のアンカーはスタン属性を持ち、バリア系武装を貫通する。ステップでのキャンセルができない点には注意しよう。

機体の特徴

- 異なる二つの形態を持つ
- テクニカルな動きが可能
- 優秀なアシストを所持

メイン射撃	GNバスターライフル[C]/GNキャノン
格闘	GNビームサーベル
サブ射撃	GNバスターライフル【照射】
特殊射撃	ガガ 呼出
特殊格闘	リボーンズキャノンに変形
バーストアタック	救世主なんだよ、ボクは！

※[C]はチャージ対応

現在流行の機体は……!?

最新機体事情

既に何度かのアップデートが施され、進化し続ける本作。ここでは、現在の機体情勢などをチェックしていこう！

今作では、セオリー以外のコスト組み合わせもアリ

これまでの『VS.』シリーズにおいては、最高コスト帯と低コストによる組み合わせがオーソドックスとされてきたが、今作では一概にそれがベストとはいえない。もちろん、その組み合わせが強力なことに間違いは無いが、コスト3,000以外にも強力な機体が多く存在するため、コスト2,500同士による組み合わせや、コスト2,500とコスト2,000といった組み合わせでも大きな戦果を期待できるぞ。

上記を踏まえた注目のコスト帯は、チームの主力になりやすいコスト3,000とコスト2,500。コスト3,000は最高コストだけあってどの機体も高性能を誇り、組み合わせ次第で長所を最大限に活かせる。2,500以下ではゴッドガンダム、バンシィ、スサノオ辺りの使用率が高く、ジオングも使いこなすと強い。これらの組み合わせは強力なため、店舗開催の大会などで上位にくい込んでいるぞ。

下の表では、現在人気のある機体と組み合わせをまとめてみた。やり込む機体を悩んでいるプレイヤーは、ぜひとも参考にしてほしい。

申し分のない性能を誇るウイングガンダムゼロ（EW版）。

スサノオ&ジオングは格闘・射撃の両面で爆発力もある。

■人気の機体

ウイングガンダムゼロ（EW版）（3,000）
フリーダムガンダム（2,500）
バンシィ（2,500）

人気の理由には、強さ以外にやはり機体のデザインがかなり影響していると思われる。上記以外にも人気の機体は多数存在するが、使いやすさもあってかこの3機体の人気が高い。

■人気の組み合わせ

ウイングガンダムゼロ（EW版）（3,000）&バンシィ（2,500）
スサノオ（2,500）&ジオング（2,000）
ニューガンダム（3,000）&ゴッドガンダム（2,500）

2対2における組み合わせでは、シャッフル台に比べると固定台ではやはり"勝つための機体選択"になる傾向が強いようだ。上に挙げた三つの組み合わせとも攻守の役割がハッキリしているので、基本的な立ち回りを押さえておけば結果を出しやすい。このほかにもまだまだ有望なペアや面白いペアはたくさん存在するはずなので、自分に最も適した機体を探していくといいだろう。

ゴッドガンダム

COST 2,500

ゴッドガンダムは、アップデートを機にガラリと使用感が変わっているぞ!

ゴッドフィールドダッシュでけん制を!

アップデートされる前は「地上を走り回り、メイン射撃で滑りながら戦うことで、敵機からの攻撃をかわしつつ当てていく」という攻防一体の戦法が主流だった本機。アップデート後は、それに加え主力となる武装に特殊射撃のゴッドフィールドダッシュが追加された。

もともと移動手段としての武装だったが、ゴッドフィールドダッシュからの射撃派生の性能向上により、主力武装の一つとして使えるようになった。発生速度と誘導性能が優秀なので、メイン射撃が届かないやや遠目の距離からでも、けん制技として使ったり相手のスキを突く技として使いやすくなったことが大きい。この技はブーストゲージが0でも使用可能なので、特殊射撃→射撃派生→各種格闘→特殊射撃→射撃派生……といった具合に、ひたすら暴れ回ることもできるぞ。

射撃派生をヒットさせた後は、格闘などで追撃してダメージを稼いでいこう。レバー⬆+格闘派生で締めると敵機を空中に飛ばすことができるので、その後有利な展開を作っていくことができるぞ。レバー⬇+格闘は、スキあらば積極的に使っていこう。

要となる武装に変化した特殊射撃。射撃派生を駆使して攻め立てていこう。

実は優秀な武装、ゴッドシャドー。リロードされることに使うくらいの気持ちで!

チャージ射撃はLv.2の性能が向上したので、積極的に狙っていこう。

ガンダムハンマーを有効活用

アップデートによる大きな変化は無いため、前作と同様の使用感で使っていけるターンエーガンダム。

今作ではガンダムハンマーのダメージ補正率が前作よりも良好になっていて、空中の敵機に対して下方向から3回連続で当てると約250ダメージを与えることができる。狙うチャンスは割と多く訪れるため、残りブーストゲージ量に注意しながら積極的に使おう。

中距離以遠では、相変わらず誘導性能の高いサブ射撃に加えて、置いておくように出すことで真価を発揮するレバー入れ特殊射撃を主軸として攻めていこう。チャージ射撃やチャージ格闘の核ミサイル(投擲)も絡めながら、敵機との距離を詰めていくといい。

そして今作から追加されたレバー⬇+特殊格闘。本来は当てるための武装だが、一風違った使い方が可能。空中で、一定の高さより低い高度で使用すると着地のスキを軽減できるため、動きの幅を広げられるのだ。一時的に1対1の状況になったときなどに使ってみよう。成功すれば、読み合いをかなり有利に運べるだろう。威力の高い武装の数々で敵機を粉砕しよう!

空中の相手に下方向から当てると大ダメージを狙いやすいメイン射撃。本機の主力武装だ。

敵機の行く手を阻む"核ミサイル"。攻めに、守りに、うまく使いこなしていこう。

着地のスキを小さくできるレバー⬇+特殊格闘。入力時には高度に注意しよう。

∀ガンダム

COST 3,000

ターンエーガンダムは、全体的に与えるダメージが大きくなった!

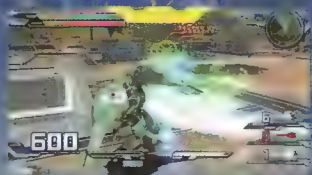
キャンセルルートを覚えよう

アップデートにより、各種サブ射撃をメイン射撃でキャンセルできるようになったクシャトリヤ。キャンセル後は勢いを残したまま落下するので、着地のスキをごまかす際などに重宝する。必ずキャンセルするクセを付けよう。なお、メイン射撃をサブ射撃でキャンセルすることもできるので、サブ射撃3発分をすべて使いメイン射撃→サブ射撃→メイン射撃→サブ射撃→メイン射撃→サブ射撃といったループも可能。レバー入力で性能が変わるので、すべてのサブ射撃を異なる方向にバラ撒けば、敵機にプレッシャーを与えられるだろう。機会があったら試してみよう。

以上は回避的な使い方。ダメージを与えにいく際には、特殊射撃を狙っていきたい。照射系武装なので、僚機が格闘などをくらっているときなどに、カット目的で使うと命中率が上がるぞ。コスト2,000ということで、コストオーバーの影響がやや薄いことを活かして多少の積極プレイもアリだ。

追い詰められそうになったときには、レバー⬇+サブ射撃で凌いでみよう。もちろんその場合にもメイン射撃でのキャンセルを準備しておくこと。

サブ射撃後は、メイン射撃でキャンセルすることで勢いを残したまま落下~着地が可能。

優秀なダメージ源となる照射系ビーム[illegible]射撃。積極的に狙っていこう。

[illegible]
必ず何かしらでキャンセルしておこう。

クシャトリヤ

COST 2,000

キャンセルルートが豊富になり、安定した立ち回りができるようになったぞ

知識を積み重ねて勝利を目指せ!

TEKKEN TM & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2012年3月27日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA…タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

闘劇予選開始や家庭用発表など、改めて盛り上がりを見せる本作。今月は、その家庭用の情報に加えて、マニアックなシステム&キャラ別攻略記事をお届けしていくぞ。

Text:半蔵門鉄拳衆(福士 協力:バベル樋口、バヨン塚越)

シリーズ最多!“50”以上のプレイアブルキャラほか数々の新要素を加えた最新版が家庭用に登場!!

PlayStation® 3およびXbox360にて2012年9月13日の発売が決定した、家庭用『鉄拳TT2』。今回は、その内容をピックアップして紹介していこう。まず目に付くのが、下に掲載した4名。予約特典のプレイアブルキャラクターとのことで、4キャラのファンならずとも入手しておきたい! これは予約特典第一弾となっており、第二弾以降も随時発表されるようなので、今後の展開にも注目!! 家庭用ではおなじみとなったエンディングムービー(全キャラ分、約80分!)もあり、すべてを見終えるとストーリー上の「あるつながり」が……!? 9月の発売まで、アーケードで鍛えつつ首を長くして待つべし!

予約特典では懐かしのキャラクターがよみがえる!!

これら4キャラは、初回生産分のみに付属のダウンロードコンテンツ(要インターネット接続)。どのキャラも久しぶりの登場となるだけに、その動きや技も気になるところ!

もちろんマルチプレイヤーシステム搭載!

多人数で自由度の高い遊び方ができるのは、最新作譲り。1対1は当然のことながら、2対2や1対2なども可能。対戦ツールとしても、友達とワイワイ楽しむプレイにも最適。自分の環境に合わせたスタイルで、思う存分『鉄拳』を楽しむことができるぞ!

タッグアサルトやタッグスロー、バルコニーブレイクなど最新作の要素はすべて搭載。心ゆくまで味わうべし。

家庭用ならではの新要素もあるぞ!

『鉄拳』家庭用といえば、毎回高い完成度を誇る新モードの存在。今回は、「コンボット」の技や外見をカスタマイズさせつつ成長させる「FIGHT LAB」(ファイトラボ)というモードが存在。自分だけの個性あるコンボットを作り、友達と対戦することも可能!?

三島家の風神拳やポールの崩拳を組み合わせるなど、自分好みの技でオリジナルのコンボも構築できる!?

交代にリスクを与えて勝利をつかめ!

チェンジ狩りマニアックス

相手の交代のスキ目掛けて狙っていくことで、戦況を有利にすることができる。ソロでもタッグでもチェンジ狩りを意識!

ときには妥協も必要!?

相手の交代のスキを狙う（以下、チェンジ狩り）技を選択する際には、以下のような条件を満たすものを狙うといい。

①コンボ始動技など、リターンが見込める。②発生が早い。③リーチが長い。④返し技などで取られない。⑤コマンドが簡単でとっさに出せる。⑥チェンジ狩りに失敗してもリスクが少ない。⑦持続が長かったり多段技であったりと、タイミングを合わせやすくフォローが効く。

……以上のようなものが挙げられるが、すべての条件を完璧に満たすような技は存在しないので、複数当てはまる技を状況ごとに選択したい。毎回浮かせ技や大技ばかり狙っていると、相手の行動に対応しづらくなってしまうが、デカく狙うか確実にダメージを与えるか？　は個性が出る部分でもあるので、明確な正解は存在しない。

以下に各キャラクターの有効な技をいくつかピックアップしてみたので、対戦でのチェンジ狩りの際に参考にしてもらえれば幸いだ。

●チェンジ狩りに有効な技一覧

キャラクター	オススメチェンジ狩り技
ジンパチ	①②⑤⑥風神拳（⬂◆）、③⑤⑥⑦阿羅漢突（⬂◆◆）、④⑤⑥乾闥婆（⇧◆）
オーガ	③④⑤⑥イェド・プリオル（⇦◆）、②③④⑤⑦クラッカースマッシュ（⬃◆◆）、①魔神拳（立ち途中に ◆）
ジュン	①③⑤鬼殺し（⇨◆）、①②⑤⑦鳳仙華（⬃◆◆）、①③⑥突剄（⇨➡◆）、②④⑤⑥⑦白拍子（⇦◆◆）
ジェイシー	①②⑤⑦大纒崩捶（⬂◆◆）、①②⑤⑦双起脚（⬃◆◆）、②③④⑦虎身連攻（⇨➡◆◆）、④⑥箭身迅肘（⇨⇨⇨◆）
ヘイハチ	②⑤⑥⑦無双鉄槌（⬂◆◆）、②④⑦天魔覆滅（⇦⇨◆◆）、①③鬼神拳（⇨➡◆）、①②⑥風神拳（⇨☆⇩⬂◆）
ジン	②③⑤⑥右中段前蹴り（⇨◆）、①②⑤飛び二段蹴り（⇩◆）、①⑥左突き上げ（⇨☆⇩⬂◆）
カズヤ	③⑤⑥鬼蹴り（⇨◆）、①②⑤⑥⑦六腑閃烈脚（⬂◆◆）、①②⑤⑥⑦デビルアッパー（デビル化中に ⬂◆◆）、①②⑥風神拳（⇨☆⇩⬂◆）
アスカ	①③⑤鬼殺し（⇨◆）、①②⑤⑥昇打（⬂◆）、②③⑤⑥蘭月（⬃◆）、①③⑥師走（⇨➡◆）
リリ	①③⑤⑥⑦バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⬂◆）、①⑤マッターホルンキャノン（⇩◆）、①②⑤⑥カプリコーンキック（⬃◆） ③⑦ローズ・ピケ（⇩⬂⇨◆◆）
ファラン	①②⑤⑥⬂◆、①⑤レフトプラズマブレード（⇦◆）、②③⑤⑦フラッシングトライデント（⬃◆◆）、①③ライジングブレード（⇨☆⇩⬂◆）
シャオユウ	①②⑥⑦挑打連掌（⬂【◆◆】）、⑤⑥架推掌（⬀◆）、②③⑤⑥⑦流星連脚（⬃◆）
エディ/クリスティ	②④⑤⑥コトヴェラダ（⬂◆）、①②⑤ビリバ（⬂◆）、①③⑥ルピエルナ（立ち途中に ◆ or ⇩⇨◆）
フェン	①③⑤⑦龍歩昇雲（⇨◆◆）、②④⑤撤寸靠（⇦◆）、①②⑤⑥飛天脚（⬃◆）、①②⑥穿弓腿（立ち途中に ◆）
レイ	①②⑤⑥顎戈（⬂◆）、①③⑤⑥⑦転身連脚2発止め（⬃◆）、①③昇流脚（⇨➡◆）
リー	②⑤⑦アシッドストーム（⇨◆◆◆◆◆◆）、①③⑥⑦インバーテッドアクセル（ミストステップ中に ◆◆）、①②④⑤⑥シルバーニー（⬃◆） ①ブレイジングキック（⇩⬆◆）、①③④⑥⑦ギャラクティスクロー（⇨⇨⇨◆◆）
ポール	①②⑤⑥⬂◆、①②⑤⑥⑦双飛天脚（⬃◆◆）、③④⑥⑦万聖龍砲拳（⇨➡◆ ヒット時 ◆）、①④⑥裏疾風（⇩⬂⇨◆）、③⑥⑦あびせ蹴り（⇨➡◆）
ロウ	①②⑤⬂◆、①⑤⑦ダブルサマーソルトキック（⬆◆◆）、①③⑦ギアエッジキック（⇨➡◆◆）、①②ドラゴンアッパーカット（立ち途中に ◆）
スティーブ	①③シーホークアッパー（ダッキング中に ◆）、⑤⑥⑦ジャイロフック（⇨◆◆）、①⑤⑥スリムボム（⇦◆）、②③⑥ドラゴニックハンマー（⇨➡◆）
マードック	①②⑤⑥スイングアッパー（⬂◆）、①④⑤⑥ショルダーインパクト（⇩◆）、①⑤⑥⑦コングラッシュ（⬂◆⬂◆◆）、③④⑥⑦ジャイアントボール（⇨◆）
キング	②④⑤⑥⑦エルボーフック（⬂◆◆）、①②④⑤⑥ジャンピングニーリフト（⬃◆）、①②③ボディスマッシュ（しゃがんだ状態で ⬂◆）
アーマーキング	②④⑤⑥⑦ブラックエルボーフック（⇨◆◆）、③④⑤⑥⑦スペースローリングエルボー（◆◆）、①②⑥ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⬂◆）
ガンリュウ	①②⑤⑥突き上げ張り手（⬂◆）、③⑥神風キック（⇨➡◆）、①②⑥大鷲掴み（⇨➡◆）
ニーナ	①②⑤⑥⬂◆、①③⑤ディバインキャノン（⬀◆）、①②⑦リバースアイボリーカッター（⇦◆）、①⑤⑥⑦ステープラーウィップ（⬃◆◆）
アンナ	④⑤⑥⑦サーバルブロー（⇨◆◆）、①②⑤⑥ステップインアッパー（⬂◆）、①②③コウトリーレインボー1発止め（⇨➡◆）
ヨシミツ	①②④⑤⑦重ね脇差（⬂◆◆）、②④⑤⑥⑦逢魔釘打ち（⇦◆◆） ①③④⑥⑦吹雪（⇨➡◆）、①③④外法閃（⇨☆⇩⬂◆）
ブライアン	①⑤⑥⑦ボアクラッシャー（⇨◆◆）、①②⑥ジェットアッパー（⇨⇦◆）、③④⑥レクイエム（⇩⬂⇨◆）、①⑥キックオフ（⇩⬀⇦◆）
ジャック6	①②⑤アッパーラッシュR・ハイ1発止め（⬂◆）、①④ロケットアッパー（⇨➡◆）、④⑥スレッジハマー（⇨➡◆）、①③シザースメガトン1発止め（⇨➡◆）
クマ/パンダ	①②③⑤⑦熊武爪（⬂◆◆） ②④⑤熊鉄山靠（⇩◆） ①③⑥熊鬼神拳（⇨➡◆）
ロジャーJr.	①②⑤⑦エアーズロック（⇨◆◆◆）、③④⑤⑥⑦ツインテイルフレイル（⬂◆◆）、①②⑤⑥ライジングトゥーキック（⬃◆） ①②⑥ダイナマイトアッパー（しゃがんだ状態で ⬂◆）
ワン	①②⑤⑦鷂子鑽天（⬂◆◆）、①⑤⑥綵鶏腿（⇩◆）、①③⑥⑦老兎遊身腿（⇨➡◆◆）
ブルース	①②④⑤⑥ティー・ソーク・ラン（⬂◆）、②④⑤⑥ティー・ソーク・カウ（⇦◆）、②③④⑤⑥⑦テンカオ・パヨン（⬃◆）、①④⑥ニーランチャー（⇦⇨◆） ①③④ダッキングエルボー（⇨☆⇩⬂◆）
ペク	②⑤⑦スカルクラッシュ（◆◆）、③⑤⑥⑦ダブルクレイモア（⬂◆◆）、①⑤⑥パイクアッパー（⬀◆）、①③ウイングブレード（⇨☆⇩⬂◆）
レイヴン	①⑦ヒュドラバインド・ロー2発止め（【◆◆】）、①③④フライングコープス（⇨➡◆）、①⑥ポイズンニードル（⇩⬂⇨◆）
ドラグノフ	①③④⑤⑥スキャバード（⇨◆）、①②⑤⑥サイドロックアッパー（⬂◆）、⑤⑥⑦ポメルスイング（⇦◆◆）、①③④ブーストエルボー（⇩⬂⇨◆）
デビルジン	③⑤⑦飛倉（⇨◆）、①②⑤⑦紫雲二段蹴り（⇩◆）、①②⑥風神拳（⇨☆⇩⬂◆）
レオ	③④⑤背折靠（⇨◆）、①②⑤⑥昇砲（⬂◆）、①③⑥⑦跳山瀑布2発止め（⇨➡◆◆）、①②⑥上歩掛山（立ち途中に ◆）
ザフィーナ	①②⑤⑥アシュケロン（⬂◆）、②⑤⑥⑦ハルファス（⬂◆◆）、①⑥レヴィアタン（立ち途中に ◆）
ミゲル	③④⑥⑦ルードチャージ（⇨◆）、①②⑤⑦ビートアッパー（⬂◆◆）、①②⑤⑥リアキック（⬃◆）、①③⑥ダイレクトドライブ（⇨➡◆）
ボブ	①③⑤⑥アバスナイプ（⬀◆）、①③⑤⑥フライングジャンボン（⬃◆）、②③④⑤クラッカージャック（⬃◆◆）、①③スパイラルロッキー（⇨☆⇩⬂◆）
ラース	①②⑤インラッシュカレント（⇨◆）、①②④⑤トリガードスクリュー（⬃◆）、①③⑥サージバースト（⇨➡◆）
アリサ	②③⑤⑥オーバーフロー（⇨◆）、①②⑤⑥ピックアップ（⬂◆）、①⑤⑦ダイナミックレンジ（⇦◆◆）、③④⑤⑥⑦クレイドルスター（⬃◆◆）

※技名の前に付いている丸数字は、本文で解説しているチェンジ狩りに適した技の部分を参照

対戦攻略 風間 仁

単体での火力こそ控えめなものの、オールマイティーで堅牢な立ち回りは風格十分だ。

中距離戦が強化

状況別に技がそろうため苦手な距離が無く、受け流し（相手の攻撃に合わせて ⇦●（or ⇦●）と優秀な確定反撃能力で高い守備力を誇るジン。

唯一の悩みは中距離戦での技の選択だったのだが、右中段前蹴り（⇨●）がその解決策として注目を集めている。右中段前蹴りは➡で前心へ移行できるようになったため、カウンターヒット時にコンボへの移行が容易になった。また、前心の構えから⬉を経由して⇨☆⇩⇧の特殊ステップへさらに移行し、その特殊ステップを⇦でキャンセルすることで、相手の技を確定で受けずに済む。右中段前蹴りからの行動のバリエーションが増え、中距離戦に一本軸が通ったため、差し合いが非常に楽になったぞ。

右中段前蹴りの存在によって相手を萎縮させやすいため、ステップからの二択が一層かけやすくなった。スキあらばガンガン選択を迫ろう。

高難度&超絶ダメージのTAに挑戦

前述の右中段前蹴り前心～特殊ステップ～⇦入れキャンセルは難しいが、習得すればTAで仁を呼び出した際にこれを組み込んだ壁コンボで超絶ダメージを狙える。⇦入れキャンセルからさらに素早く転掌絶刀（⇧●●●）を入力するのだが、手元が非常に忙しく高難度だ。

レバーの動きは⇨→⇩→⇦→⇧となる。すべて硬直の切れ目に最速に近い入力でレバーを入力しなければ、コンボとして成立しないぞ。

対戦攻略 スティーブ・フォックス

スティーブは地上戦の強さと、恐怖の高性能技スリムボムの性能で、評価が急上昇中！

スリムボムを狙う

バージョンアップが強化点ばかりで、技が地上ヒットした際の威力が上がった今作において、スティーブの強さが再評価されてきたぞ。

さらにTAコンボが成熟してきたため、もともと強いといわれていたコンボ始動技のスリムボム（⇦●）の脅威が増したことも大きい。また、スリムボムは難度が高いもののヒット後に素早くピーカブースタイル（⇨●）→アーガススパート（ピーカブースタイル中に ⇧●●●●）をヒットさせることで、スティーブ単体でもダメージを与えつつバウンドさせられることが発覚したため、もはや使わないのは損とまでいえる。接近戦では強力な上段技と合わせて使うことで、大活躍間違い無しだ。

横移動から先行入力気味に出すと、ガード時に距離が離れてマイナス11フレームの確定反撃すら受けづらくなる。ワンコマンド技とは思えない性能!?

壁際のダーティスマッシュに再び脚光か？

壁際で、スマッシュ（⇩⇧⇨●）の対となる下段として多用されるダーティースマッシュ（⇧●●●）。壁との角度や距離によってはプラスワン（相手ダウン中 ⇩●）を空中ヒットさせて壁やられ・中にして、ドラゴニックハンマー（⇨➡●）でバウンドさせて大ダメージを与えられるぞ！

距離を把握するのか難しいが、タッグならTAを絡めたコンボで一気に試合を決められる。スティーブ使いの腕の見せどころだ!

対戦攻略 クレイグ・マードック

圧倒的な火力と、試合を自分から動かす能力に長けたマードック。そう快感抜群だ！

崩しに使う技を再確認

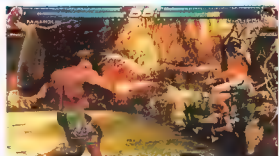
コングラッシュ2発止め（⇧●⇧●）、クローザーストライク（⇧●）、ニースリング（⇦●）などの、強力な中段技を持ったマードック。しかし、それらの対となる下段技にも非常に優秀なものがそろっている。

崩しの主力となるのはステップインローキック（⇩●）だ。回転が早く威力が高いため、相手からすれば非常に対処しづらい技。これに上段技を合わせたり、下段捌きを仕込んでくるようになったら、対策として同じく強力な下段技のニースライサー（⇩●）が大いに機能する。

また、勝負どころでは大ダメージの各種投げと共に、バイソンホーン（クラウチングスタイル中 ⇩●）でカコミのように一気に試合を決められる。

投げと下段が強力で、デカキャラらしからぬ機動力まで持っている。残りタイムを気にせず、やりたいことだけをやる「わがままプレイ」が可能なのだ!

バイソンホーンからのセットプレイ

バイソンホーンの恐ろしさは、起き攻めのループ性にある。ヒット後に前ダッシュから再度のバイソンホーンが暴れられないため、純粋な二択が迫れるのだ。後転やチェンジはコングラッシュで拾ってコンボにいけるため、かなりループ性の高い攻めが可能。

いい感じに壁にヒットすると、バウンドからTAコンボで大ダメージだ。その際には共通システムのダイレクトアサルト（●＋TAGボタン）が有効。

対戦攻略 レイヴン

高性能なコンボ始動技から、相手の回復可能ゲージを奪えるレイヴンは、ソロ対策キャラの筆頭だ!!

じっくりと地上戦で削り合うのが得意ではないため、シンプルに高性能なコンボ始動技を当てることを中心とした立ち回りを心掛けるといい。レイヴンの浮かせ技はほとんどが打撃チェンジ対応のため、相手の回復可能体力を安定して奪える。加えて下のコンボを使うことで、すべての浮かせ技からタッグコンボが可能となる。

遠距離では、ステップで接近しつつ、ボディスラッシュ（立ち途中に ●）を差し込んでいこう。この行動と併せて、確定反撃をくらわない浮かせ技であるポイズンニードル（⇩⇧⇨●）も使っていけばリスクを抑えられる。

中距離ではフライングコープス（⇨➡●）での奇襲が強い。突進力があり、判定も強いので、確定反撃を恐れず使おう。近距離では、距離を離すことを念頭に置きつつ、派生があるため保険が効いているヒュドラバインド・ロー2発止め（【●●】●）を狙おう。

レイヴンは機動力もゲーム中屈指だ。写真のような距離でも、ステップ一回であっという間に各種コンボ始動技の射程圏内になるぞ。

新着コンボ

Ⅰ 【パートナー:ブルース／レイヴン始動】フライングコープス（⇨➡●）→ハーフステップ～ボディスラッシュ（⇩⇧☆●）Ⓣ➡レフトローハイキック～バサートスタンス（⇩●●）→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中に ⇨●）Ⓑ➡前ダッシュ～⇦入れ～ブルニードル&チョッピング（⇨●●）→ショットシェル～特殊ステップ（●●➡）→ダッキングエルボー（⇨☆⇩⇧●）

Ⅱ 【パートナー:ラース／レイヴン始動】ディカステス・サイス1発止め（⇦●）→グレムリンズキャノン（相手に背を向けて ●）Ⓣ➡ジャンプ上昇中●（⬉●）→ウィービングビード1発止め～SE（⇧●⇨）→ライナースマッシュ（SE中に ⇧●）Ⓑ➡前ダッシュ～アラートL（⇧●）→前ダッシュ～ウィービングビード1発止め～SE（⇧●⇦）→ライトニングスラスト（SE中に ●）

解説

Ⅰはハーフステップ～ボディスラッシュに慣れが必要だが、ヒットしてしまえば打撃チェンジ後にさまざまな技で拾える。Ⅱはグレムリンズキャノンで高く浮かし直すので、普段は入らないダメージの大きいコンボパーツを入れることができる点に注目。

"必須"キャラ対策攻略
ジェイシー

CRUSH THE RIVAL!

圧倒的な突進力と火力で、試合を一気に終わらせる能力を持ったジェイシー。正面から殴り合うのは危険なので、的確にいなして手詰まりに追い込んでやろう！

横移動&しゃがみを徹底

疾歩掌拳（⇩⬈●）派生と箭身迅肘（⇦⇨⇨●）の突進力で中間距離を制圧し、そこからの投げ＆下段or中段で好き放題に崩すのがジェイシーの勝ちパターンだ。しかし、疾歩掌拳派生は右のカコミを見れば分かる通り、きちんと対応できればそれほど危険ではない。そのため、まずは横移動でほかの中段を避けつつ、要所で箭身迅肘をしゃがんで浮かす意識を持つことが重要だ。投げ抜けに集中するあまりに立ちガードし続けると、そのまま壁まで押し込まれてしまうぞ。

デジャヴ（相手に接近して ⇩⇧⇦⇨●）など投げ抜けしづらい技も、中距離でのしゃがみで抑制できる。

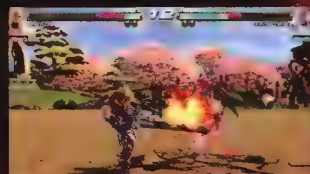
確定反撃を逃すな!

焦れたジェイシーは、以下に挙げるような大技を使って一気にダメージを奪いに来ることが多い。そこに最大反撃を決められれば、ジェイシー側を完全に黙らせることができるぞ。

しゃがみからの天砲（立ち途中に●）と後掃穿弓腿（しゃがんだ状態で⇧●●）は強力な二択だが、当然リスクもある。天砲は13フレーム、後掃穿弓腿は16フレームのスキがあるので、二択に読み勝ったときは自キャラの最大確定反撃を決めて、ダメージ効率で負けないようにしよう。

天砲はガード後の距離に注意。短いと届かないことがあるので、13フレームまでで一番長い技を選択しよう。

また、後掃穿弓腿をくらってしまった場合でも、その後の起き攻めで図々しくヒップ・ドロップ（⇩●）で追撃してくる相手には、遅らせてのその場起き上がりでヒップ・ドロップを軽減した後に、起き上がり蹴りを確定反撃として入れられる。起き上がるタイミングには慣れが必要だが、覚えておいて損は無いだろう。

また、併せてジェイシーの主力浮かせ技である双起脚（⇦●●）への対処も確認しておこう。派生を出さなければ－16フレームなので、状況確認で派生を出してこない相手には、痛い確定反撃を入れることができるのだ。

後掃穿弓腿ヒット後は読み合い。ヒップ・ドロップはガードすると反撃は無いので、軽減からの反撃を狙う。

疾歩掌拳派生をいなす

発生が早い疾歩掌拳からの出し切りと転身歩を交ぜた攻めは、展開が早いので混乱しがちだ。しかし、出し切りの疾歩連肘（⇩⬈●●）は壁際以外ならさほどリターンが無く、ガード時には13フレームまでの確定反撃が入るため、ジェイシー側も毎回出し切るわけにはいかない。転身歩に派生した場合には、疾歩掌拳が当たっていなければ、相手の掃打（転身歩中に●）に13フレームの技で相打ちが取れる。早い中段技とローキックなどで細かい逆二択を仕掛けることが可能だ。

また、転身歩から下段技の転身掃山（転身歩中に●●）を出してくる相手には、しゃがみガードで掃打とともにリスクを与えてもいい。

疾歩掌拳派生は、初段をガードしていれば基本的にこちらが有利な読み合い。冷静に対処しよう。

"必須"キャラ対策攻略
花郎

CRUSH THE RIVAL!

各種構えを使った攻めの継続性と、強力なコンボ始動技で猛威を振るっているファラン。ポイントを抑えてしっかり対策し、相手の技を絞ってしまおう！

常に守備的な意識を

対ファラン戦では、各種構えから繰り出される多彩な連係に目が行きがちだが、実は浮かせ技が非常に強力だ。置き技としては申し分の無い性能の⇧●や、ワンコマンドのスカ確技としてはかなりのリーチを誇るレフトプラズマブレード（⇦●）、確定反撃がまず入らない上に、当たれば致命傷となる最速ライジングブレード（⇨☆⇧●）など、警戒すべき技は多い。まずは、これらに当たらないように立ち回るのが最優先といえる。

上記の浮かせ技にさえ注意しておけば、実はファランの遠～中距離戦はそれほど怖くはない。左横歩きをしておけば大概の技は当たらず、せいぜいスキを見てスイープキック（⇧●）で削りつつ接近を図ったり、⇨☆⇩⇧の特殊ステップから踵落とし（立ち途中に●●）を狙うといった程度が関の山だろう。体力をリードしてしまえば、左歩きを交ぜながら距離を取りつつ闘うことで、ファラン側に大いにストレスを与えることが可能だ。その際にスキの小さいけん制技を適度に出しておこう。

「やられる前にやる」はファランには有効ではない。無理に攻めると、強力な浮かせ技で迎撃されてしまう。

こちらがあまり手を出さずにいると、ファランは痺れを切らして投げとスマッシュロー＆ライトハイ（⇩●●）からの連係で崩そうとしてくる。これに対応できずにペースを握られてしまうのも負けパターンなので、投げ抜けに集中しつつ右のカコミを参考にしっかりと対策を立てたい。

スマッシュロー&ライトハイを徹底対策

スマッシュロー＆ライトハイは、派生の右中段蹴り（⇩●●●）を出さない限り自動的にライトフラミンゴに移行する、ファランの主力下段技。2発連続ヒットしてライトフラミンゴから攻めを継続できるため、壁際以外ではあまり右中段蹴りに派生してくることはない。また、バージョンアップによって横への判定が薄くなったため、まずはこの技の初段そのものを横移動で避けてしまうのが一番の対策となっている。

しかし、大幅に不利な状況などでは、そうもいかない。もし初段をガードできた場合には、ファラン側が右中段蹴りに派生してこなければ、素早く反応して浮かせ技を出せば確定する。反応に自信が無い人や、右中段蹴りにも対応したい人は、13フレーム程度の立ち途中技にしておけば問題無いだろう。

ヒットさせられてしまった場合に一番やってはいけないのが、その場で暴れることだ。ヒット後はファラン側が超大幅に有利なため、ライトフラミンゴからのあらゆる技でカウンターを取られてしまう。横移動から技を入れ込んでリターンを取るのは有効だが、読まれると危険。幸い、ライトフラミンゴは攻めを継続する技に乏しいので、強引にフラミンゴチェンジ（右足上げ中に●）やカクタスクラッカー（右足上げ中に⇩●●）で攻めてくることに注意しつつ、⇩●などの発生が早いしゃがみステータス技で暴れたり、バックステップで距離を離すなどして仕切り直そう。

ここからの連係で心を折られた人は数知れず。対策しないとずっとファランのターンだ。

ライトフラミンゴ中は、発生の遅いコンボ始動技フラミンゴレフトスイープ（右足上げ中に⇩●）にも注意。

大阪ナムコ日本橋店にプロジェクト公認鉄拳ミュージアムがオープン!

ナムコ魂

ついにミュージアムが完成!!

世界初！ ファン待望の施設「鉄拳ミュージアム」がついにnamco大阪日本橋店にグランドオープンしたぜ!! プレオープンの時と比べて、なんと展示アイテム数は3倍以上に!! 鉄拳ファンでも見たことが無いような貴重なアイテムや原画などを取りそろえてグーンとパワーアップしたぜ♪ グランドオープンにも、もちろんお楽しみイベントを持ち込みまくったぜ！

①横山店長によるチェーンカット（笑）
②WCG覇者「ノビ」、
女性最強級プレイヤー「ゆうゆう」による組手
③ランダム2on2
④女性専用台の設置

参加者全員にレンタルアイテムの擬音エフェクト（カタカナ）をプレゼントしたほか、組手で「ノビ」に勝利したプレイヤーには「覇者撃破！」を、「ゆうゆう」に勝利したプレイヤーには「女傑撃破！」の称号をプレゼントしたぜ！ しかも「ノビ」は全国最強と名高い地位にいるということで、万が一組手で5敗以上した場合はきつーい罰ゲームをプレゼントすることを現場で決めたぜ（笑）。

これからもどんどんミュージアムの展示物を変更していくのはもちろん、月に2回以上特別イベントを実施・先行してみんなに貴重なアイテムや称号を届けるから、ぜひとも足を運んでくれよな♪

みんなも……

「こんなイベントを開催してほしい！」

といった要望があったら、ぜひとも教えてくれよな♪ 横山店長に直接伝えてもらってもOK！ 俺のtwitterをフォローしてリプライしてくれてもOKだぜ【@jackller】! みんなの熱い要望を待ってるぜ!!

これがミュージアムだ！ 見ているだけでワクワクするぜ～♪

見たことが無い原画が!? どんどん増やしていくぜ!!

圧倒的存在感！ これが世界でも貴重な平八像だ！

負けたら破門!? この顔で睨まれたら負けられない！

ゲストと横山店長による華やかなチェーン（テープ）カットだ！（笑）

TEKKEN MUSEUM 鉄拳ミュージアム グランドオープン!!

女傑再び!? 番長軍団野望珍道中記♪

今回の目玉は、「ノビ」がトータル5敗した時点でなんと……シャオユウのコスプレを披露だ!! これを会場に伝えた瞬間、歓声と悲鳴の入り混じる声が……さすが王者の貫禄……常人には真似のできないほど無茶な注文を受け入れるぜ♪ 「ゆうゆう」は前回2回もお披露目してくれたから、今回はお休み♪ 見れなかった奴らは残念(笑)。

はい、「ノビ」さんやってくれました! トータルでなんと7敗も! そう、大阪の超トッププレイヤーが集まってなんとか「ノビ」を撃破しようと尽力してくれた! さすが面白いこと大好きな大阪の血だぜ! 一部世界に伝えていいのかわからない画像を掲載しているが、気にせず見てくれよな!

美女と美女!? 危険な画像だが似合ってるぜ♪(笑)

「負けたらこれな」その一声に会場は大爆笑!!

一方、「ゆうゆう」はほぼ負け無しでクリア! 今後もゲスト決定だ♪ 二人とも長時間ありがとう!!

そしてランダム2on2を開催!「ノビ」はなんと「用心BOY」とペアに! 二人ともトッププレイヤーなのになんて運だ……俺も「ゆうゆう」もいつの間にか消え去ってしまった中、この二人が危なげなく優勝! その日のうちにリベンジするとはさすが世界王者!! その後も野試合で「二代目メンストリュウ」vs.「38」や、「鰤」vs.「ノビ」などの好カードが実現!

一日中盛り上がりまくったぜ♪ 参加してくれたみんな本当にありがとう!! また俺も足を運ぶぜ♪

どんどん女性プレイヤーも進出だ! もっと来てくれ!!(笑)

なんて危ない3ショット! 優勝おめでとう!!

イベント情報!

namco大阪日本橋店

今回も貴重な参加賞アリです!!

7/14(土)シングル戦
7/28(土)2on2

受付 15:00~ 開始 16:00~

毎月第二・第四土曜日にイベントを開催しちゃうぜ! 常にお店とホームページをチェックだ!

〒556-0011 大阪府大阪市浪速区難波中2-1-17
コスモビル1~3F
TEL:06-7656-3885 営業時間:9:00~24:00

namco博多バスターミナル店

一日楽しもうぜ!!

7/29(日) 番長組み手イベント

14:00~番長+ゲスト組手
16:00~ガチの2on2!(斡旋あり)

〒812-0012 福岡県福岡市博多区博多駅中央街2-1
博多バスターミナルビル7F
TEL:092-434-3721 営業時間:9:00~24:00

鉄拳番長Twiiter【@jackller】をフォローしてくれよな♪
みんなの貴重な意見待ってるぜ!!

これぞ、『WCCF』シリーズ10周年の集大成!

Text：早野リスペクト、たてしゅ、マンモス丸谷

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2011-2012
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：スポーツカードゲーム
■操作方法　：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日　　：未定
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

『WCCF 11-12』は仲間と「つながる」、遊びが「広がる」!

2002年6月にシリーズ第1弾が稼働して以来、アーケード用カードゲームの先駆け的存在として今なお多くのサッカーおよびサッカーゲームファンを魅了し続けている『WCCF』。その次回作であり、記念すべきシリーズ10作目にあたる『11-12』の存在がついに明らかにされた。

来る新バージョンでは、排出される選手カードが一新されるのはもちろん、これまでにないサービス機能やゲームシステムが数多く盛り込まれている。今月は現時点で明らかになっている新バージョンの秘密とその魅力に迫っていこう。稼働開始となる日が今から待ち遠しい!

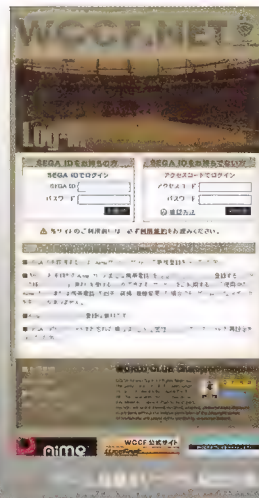
プレイヤーデータを「Aime」で記録可能に!

プレイデータを他のセガ製品と共通で使えるICカード、「Aime(アイミー)」または「おサイフケータイ」対応の携帯で保存できるようになった。これによって、監督契約が終了するたびにカードを買う必要は一切なくなるのだ!

1枚のカードに最高10チーム分のデータを保存可能。よりリーズナブルにゲームが楽しめる!

無料連動サイト「WCCF.NET」を開設!

「Aime」対応と並び、もうひとつの目玉となる新サービスは無料で利用できる連動サイト「WCCF.NET」の配信だ。本サイトは「SEGA ID」のIDを登録をするだけでだれでも利用可能で、PCや携帯電話があればいつでもどこでもプレイデータを参照できるようになるため、今までみたいにお店に行くたびにICカードを差し込んで確認する手間が省けるメリットがある。

だが、驚くのはまだ早い。「WCCF.NET」最大のセールスポイントは、ほかのプレイヤーと一緒にゲームを楽しむための「フレンドシステム」を搭載することにあるのだ! 詳細はまだ不明だが、フレンドが多くなるほどゲームが盛り上がる仕組みになるもようだ。これは楽しみ!

「攻撃」、「守備」、「補助」の3種類のチームスタイルを操れ!!

2011-2012

ゲームシステムにおける大きな変更点は、最大3人まで同時にキープレイヤーを設定できるようになったこと。さらに、各チームスタイルはその効果によって「攻撃」、「守備」、「補助」の3種類のグループに分類されるようになった。画面写真を見ればわかるように、チームスタイルを発動させた3人のキープレイヤーにはそれぞれの種類ごとに色分けされた「KEY」のマークが表示されるのだ。

ただし、3個同時に発動させるためにはそれぞれ異なるグループのチームスタイルを持つ選手を一人ずつ選び出すことが必要だ。『11-12』からは、チーム編成時にあらかじめ各グループごとのチームスタイルを持った選手を最低一人以上用意してからゲームを始めるようにしよう！

3種類の異なるチームスタイルが同時使用可能に！　これで試合中に攻守が入れ替わるたびに慌ててカードをこする必要がなく、じっくりと腰をすえて戦えるメリットも発生する……？

新規&復活参戦の8クラブが明らかに!

2011-2012

現時点でカード化されることが決定している、シリーズ初登場および数年ぶりに再登場するクラブは以下の8チームであることが判明。シリーズ史上初めて登場となるのはマンチェスター・シティ、バイヤー・レバークーゼン、オリンピアコス、ゼニト、ウディネーゼの5クラブで、いずれも欧州チャンピオンズリーグの出場歴を持つ強豪クラブだ。

イングランドやドイツ、イタリアなどのUEFAランキング上位国はもちろん、それ以外の国からも新クラブが参戦することでさらにワールドワイドになった『11-12』からますます目が離せない！

バイヤー04レバークーゼン

意外にもシリーズ初登場となるドイツの名門。昨季はチャンピオンズリーグで下馬評を覆しベスト16に進出している。

FCゼニト・サンクトペテルブルク

スパレッティ監督のもとメキメキと力をつけ、昨シーズンのロシア・プレミアリーグを制覇、欧州CLにも出場した。

オリンピアコスFC

ギリシアを代表する強豪チーム。新旧のギリシア代表選手がそろい、かつてはあのリバウドが在籍していたことでも有名。

FCシャフタール・ドネツク

昨シーズンのウクライナ王者。近年はブラジル代表クラスの選手を次々に獲得、元アーセナルのエドゥアルドも現在活躍中だ。

マンチェスター・シティーFC

ワールドクラスの選手を次々に獲得して急成長。ライバルのユナイテッドをついに下したプレミア王者がいよいよ初参戦！

SSラツィオ

『02-03』以来久々に復活したイタリアの雄。昨季はドイツ代表のクローゼと元フランス代表のシセを獲得してリーグ4位に躍進。

次のページよりいよいよ新選手カードの一部を紹介!

LOSCリール・メトロポール

『06－07』以来5年ぶりに復活。国内リーグではレンヌとパリSGの後塵を拝して3位に終わったが来季の欧州CL出場権を獲得。

ウディネーゼ・カルチョ

2年連続セリエA得点王のディ・ナターレがエース。独自のスカウト網で優秀な若手選手を次々と獲得することでも知られる。

日本代表チームライセンスを今回も採用!

現バージョンに引き続き、『11-12』でも日本代表チームライセンスを取得しての登場となる『WCCF』。現時点ではまだどの選手が登場するかは不明だが、次回作でも数多くの日本人選手が登場することになりそうだ。『10-11』と同様にスペシャル（黒）カードのカテゴリーにあたるJT（Japan National Team）として各ポジションから16名を選抜するのか、それとも新たなカテゴリーのレアカードとして登場することになるのか!?

《締切間近!》10周年記念ユニフォームを入手せよ!!

現在、『10-11』では『WCCF』シリーズ稼働10周年記念ユニフォームの配信キャンペーンを実施中。獲得条件は筐体がオンラインの状態で5連勝することだ。期間は7月8日（日）までなので、欲しい人は今すぐお店に行ってプレイしよう！

「11-12」選手カードを大公開!!

2011-2012

ついに第6弾になったカードデザイン、シリーズ第1弾と似ており、懐かしさと新しさの両方を感じさせる?

マンチェスター・シティーFC

かつてはプレミアリーグとディビジョン1（2部）を往復するエレベーターチームに過ぎず、同じ町のライバルであるユナイテッドの後塵を拝し続けていたシティ。しかし、豊富な資金を持つUAEの王族がオーナーになって以降はワールドクラスの大物選手を次々に獲得し、監督にはセリエAで実績を積んだイタリア人のロベルト・マンチーニ（※『02-03』ではATLEとして登場）を招へいして大躍進を遂げたのは記憶に新しい。実際のサッカーと同様、本作でも大物選手が数多く登場することは間違いない。『11-12』における台風の目となるのは必至だ！

ジョー・ハート

あの「マジックハンド」シェイ・ギブンからポジションを奪取した若き守護神。タレントの高齢化などで人材難に陥っていたイングランド代表正GKの座もがっちりとキープし、今や押しも押されぬスター選手へと成長した。

ジョレオン・レスコット

フィジカルに長けたストッパー。欧州選手権のイングランド代表でもスタメンを務めた。近年は怪我に悩まされる事もあったが、シティ躍進の中心的な選手として優勝にも貢献。ヘッドによる無類の得点力と、サイドバックもこなすスピードを併せ持つ。

アーセナルFC

ロビン・ファン・ペルシー

昨季のプレミアリーグ得点王。選手が選ぶシーズンMVPにも輝いた不動のエース！

ボイチェフ・シュチェスニー

安定感がさらに増し、数あるライバルを押しのけてついに正ゴールキーパーの座を獲得。

チェルシーFC

ラミレス

運動量豊富なブラジル代表選手。欧州CLのバルセロナ戦では見事なシュートを決めた。

ペトル・チェフ

欧州CL決勝での活躍が記憶に新しい。ロッベンのPKストップは歴史に残る偉業だ！

LOSCリール・メトロポール

エデン・アザール

未来のビッグスター候補生として注目を集める大器。メガクラブ移籍も果たす！

マテュー・ドビュッシー

スピード豊かな攻撃参加が持ち味。フランス代表でもレギュラークラスの実力者だ。

ボルシア・ドルトムント

シンジ・カガワ

今期も獅子奮迅の活躍でブンデスリーガ2連覇に大きく貢献。今や世界のシンジに！

ルカシュ・ピシュチェク

ポーランド代表でも不動の右サイドバック。90分間精力的にアップダウンを繰り返す。

ACミラン

パト

度重なる故障に悩まされたが、バルセロナ戦では見事なゴールを決めて意地を見せた。

アントニオ・ノチェリーノ

昨季にユベントスから加入。すぐさまチームにフィットして右MFのレギュラーとなった。

SSラツィオ

ミロスラフ・クローゼ

新天地でも別格の存在感を見せたドイツ代表ストライカー。ベテランここにあり！

アンドレ・ジアス

サンパウロの選手として過去3回カード化されているブラジル代表クラスのCBだ。

大人気の『Ver.2.0』を遊びつくせ!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011 Ver2.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

『Ver.2.0』優良カード紹介に加え、今月からは新コーナーも登場!!　これを読めば『WCCF』が面白くなること間違い無し!!

Text：早野リスペクト、たてしゅ、マンモス丸谷

新規追加クラブから優良選手をピックアップ!!

ユベントス

スペシャル（黒）カードのイチ押しはGKのブッフォン。個人能力がある程度成長するまではキャッチングがやや不安定だが、シュートセービングとPKストップの技術は一級品だ。レギュラー（白）カードでは、右記の二人以外にもフェリペ・メロはボール奪取能力に非常に優れ、ファウルの頻度も以前より減った感があるのでより使いやすくなった。また、ボヌッチは相手ボールホルダーの正面にさえ居られれば鉄壁の守備を披露するのだ！

シモーネ・ペペ

攻撃的なポジションであればどこでもこなせる万能型で、ドリブルのスピード、クロスおよびボレーシュートの精度のいずれもが及第点以上。守備意識もかなり高く、使いやすい。

クラウディオ・マルキジオ

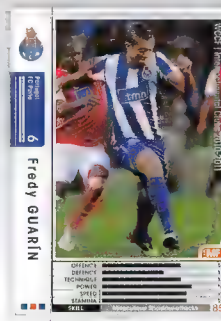
プレッシングもカバーリングも献身的にこなすセンターハーフ。ミスパスが少なく、チャンスと見るや思い切って前線に飛び出して攻撃に厚みをもたらすポジショニングセンスは秀逸！

FCポルト

攻撃は無類の決定力と競り合いに強いファルカオ＆フッキと優れたテクニックを持つジョアン・モウティーニョとのコンビネーション、守備ではフェルナンドとソウザの高いボール奪取力をそなえたボランチがいるなど、軸になる選手がいるため勝ちパターンは確立しやすい。最終ラインはスタミナがなくなったり疲労が蓄積していると不安定になるが、最高レベルの飛び出し能力を持ったGK、エウトンを使いこなせばピンチの多くは未然に防げるはずだ。

ジョアン・モウティーニョ

前線からのボール奪取とそこからのチャンスメイクはレアカードにも劣らない。自分自身での突破も得意。シュート力も高く、ファンタジスタというよりは、堅実なアタッカーという風情。

フレディ・グアリン

元ボカの選手であるが、ファルカオと数少ない同国籍（コロンビア）の選手ということで連携線がつながりやすい。終盤などで攻撃が手詰まりになったときに投入するといいだろう。

マトレティコ・マドリード

今回のアトレティコでは二人の偉大なクラッキ、フォルランとアグエロから特殊連携が無くなるという大事件をお伝えしておきたい。そのほかのカードでは意外にもディフェンダーに多くのタレントが存在する。中盤にレギュラーカードが多いが、正直なところ五十歩百歩でインパクトは今ひとつ。攻撃陣では5シーズン振りの『WCCF』登場となるレジェスが水準以上の突破力を持っていて、さらに決定力も十分な好選手だ。

ディエゴ・ゴディン

前シリーズよりパワーが1ダウン、スピードが1アップされただけだが、かなり使いやすくなっている。中央突破からの強引な崩しに強いチームスタイルのリトリートも魅力的。

トマス・ウイファルシ

5度目のカード化だが、今回のものが安定感があり一番使いやすいか。カード裏の適正ポジションは右サイドバックだが、むしろセンターバックの方が安定感を発揮するだろう。

札魂 CARD GAME SPIRITS ここにアリ!!

新企画『WCCF 10-11』100試合やってみた!!

突然始まりました新企画! 100試合以上経過したチームでのさまざまな出来事や攻略のヒントを語りまくる。第一回は早野リスペクトさんが登場!

WCCF One Hundred Goes By......

DFゾーン
メンサー (08-09)
ビディッチ (10-11/BE)
エウトン (10-11)
フェルナンド (10-11)
イバノビッチ (10-11)
オシェイ (09-10)

MFゾーン
アーウィン (10-11/ATLE)
スコールズ (10-11)
ルーニー (09-10/ENS)

FWゾーン
カントナ (10-11/ATLE)
C.ロナウド (08-09/WMVP)

多摩ユナイテッド

通算成績117勝13敗16分

サブメンバー
ナニ (08-09)
ケイリソン (10-11)
フレッチャー (09-10)
ギグス (10-11)
エバンズ (09-10)

チームコンセプト

「久しぶりに最高レベルの決定力を体感したかったのと、『Ver.2.0』で恐らく一番人気のあるATLEであるカントナを組み合わせてみようというミもフタもないコンセプトです。最初はU-5で作ったつもりがいつのまにかU-5Rに……」(早野)

主なチームスタイル

・ゲームメイク ・フィールド支配 ・キングオブフットボール
・伝家の宝刀 ・バイタルエリアブロック ・セーフティディフェンス

伝説のエリック・カントナプラス現役レジェンドたち

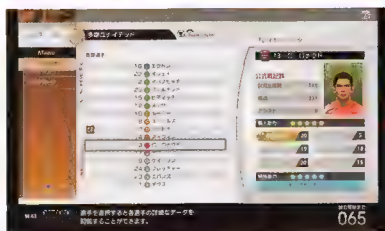
チームコンセプトは上記の通り、C.ロナウド+カントナだが、チーム創設当初はここに「グレートデーン」ことシュマイケルと『10-11』の優良白カードであるマイケル・キャリックが在籍。しかしチーム作りを進めていくうちにエウトンとフェルナンドの素晴らしさに気が付いてそれぞれチェンジ(フェルナンドは丸谷氏からトレードで強奪)。センターバックも当初はビディッチとエバンズのコンビだったところだったものを、連携がイマイチだったこともあり、セルビアつながりでイバノビッチを配置して修正している。

チームで最も大事なところがフォアリベロにハイチしたフェルナンドとセンターハーフのスコールズ。前者の守備がハマでばほぼバックラインにボールが回ってくることは無いし、スコールズは劣勢でも、彼のチームスタイルであるゲームメイクさえあれば、育成が完成していない序盤からでも堅実な攻撃を仕掛けることができるのだ。守備面ではビディッチのファウルがやや怖いので、戦力的に有利な相手にはオシェイのセーフティディフェンスで対応、強力な相手にはビディッチのバイタルエリアブロックを発動させることが多かった。とはいえイバノビッチ以外は使いやすいチームスタイルをもっているので、各ゾーンに対応する選手が発動させて対応する事が多かった。ケイリソンは相手に自分を玄人っぽく見せるための演出とか。

ギグスとスコールズ以外の現役選手とサッパリ連携がつながらないカントナさんにひと苦労。さすがはキング!?

「とりあえず彼が居れば何とかなる」的な黒スコールズ。プレイスタイル自体もレア版より安定感があるとか。

CHCEK!! MVPクリロナ最高でした

さすがは世界のC.ロナウドさん。ど真ん中から堂々と相手ディフェンスを切り裂きまくるドリブルととんでもないシュート性能、コーナーのヘッドに無回転フリーキックにと縦横無尽の大活躍。１トップにして、彼がボールを持った瞬間にチームスタイルであるキングオブフットボールを起動させて問答無用で相手からゴールを奪って行く。超楽しいのだが、カントナやアーウィンと連携が全然つながらず、涙を流しながらコミュニケーションをとらせまくったとか。

公式戦115試合で251ゴール！ 中には一試合で８点奪ったことも。だけどアシスト数たった８しか無いという。

CHCEK!! 「伝家の宝刀」で確変状態!!

当初のU-5だったはずのチーム作りからU-5Rに変更させた元凶となったのがアーウィン（が持っているアーリークロス重視）。前述の通りC.ロナウドとの連携がイマイチだったこともあり、使いやすいとは言いがたかったが、チームスタイルが覚醒しレアチームスタイルの「伝家の宝刀」が発動すると、面白いようにボールがセンターへ集まるようになった。守備面での恩恵はほぼ無いようだが、その効果はアーウィン本人だけでなくチーム全体に波及していたぞ。

アーウィンはサイドバックに置き、さらに突破力のあるウインガーにクロスを上げさせる方が有効かも。

CHCEK!! 「白」守備陣がんばった!!

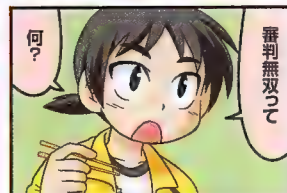
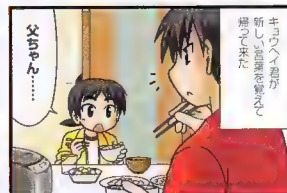
堅守を支えたのがレギュラーカードの守備陣。後半かなり早い段階でイバノビッチをエバンズに、フェルナンドをフレッチャーへと交代させることで、スタミナ減少による相手ドリブラー単独の突破の多くを封鎖することに成功した。またサイドバックのメンサーとオシェイの働きも十分。サイドで一対一になった時は、彼らが持つアンチスピードスターやセーフティディフェンスで対応させることが多かった。メンサーは思わぬドリブル突破からクロスを上げることも。

ハーフタイムで積極的にレギュラーカードの守備陣を交代させる。とても堅実な作戦である。

新世紀ファミリー四コマ WCCF親子

フリーキックは蹴らせないの巻

作：名波シュン
いちみやひろし

レフェリーは絶対です

多摩ユナイテッド 結局どうよ？

さすがに新旧＆ほかクラブの混成チームだったために、連携の成長にはかなり苦労したものの、チームはかなりの好成績を挙げる事ができた。ちなみにこれまであまり話の出なかったカントナさんは、パスとシュート力は最高レベルだが、ボールを持って振り向くポストワークとヘディングがかなり不得手なところが気になった。まぁ、WMVPのC.ロナウドと比べたら、だいたいの選手が霞んじゃうんですけど。今回の驚きは『Ver.2.0』の追加カードであるエウトンとフェルナンド。今度は彼らを中心としたポルト勢中心のチームなんかも楽しいかも？

チームは見事全冠を達成。フレンドリーマッチを犠牲にした（というか負けない）かったため、覚醒選手は少なめ。

見よ、このシブすぎる師弟選手たちを。某所で某ぜんじ師にも失笑いただきました。ほぼすべての試合で交代選手として起用させまくったための結果がこれだよ……！

©SEGA

ついに開催が決まった全国大会。それに備え、今回はタイプ別のデッキの運用法や、バージョンアップで変更された特技などを攻略していこう!

戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-
■メーカー:セガ
■ジャンル:リアルタイムカード対戦
■操作方法:フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発売日:稼働中(2月23日)
■使用基板:RINGEDGE
■ネットワークシステム:ALL.Net

Text:age

全国大会開催! 決戦に備えよ!

7月7日から順次予選が開催される初の全国大会「天覇への道」。予選期間は一カ月ほどあり、今からでも多くのプレイヤーに、決戦の舞台へと進むためのチャンスがあるといえるだろう。参加を検討しているプレイヤーは限られた強者たちが集う戦場を目指し、決して諦めることなく、最後の最後までチャレンジしてもらいたい!

そんな大会を直前に控えた今月は、デッキをタイプ別に分け代表的なデッキを紹介しつつ、その基本的な狙いや運用法を解説する。自分で使用する場合や、相手への対抗策としても有効となる情報なので、大会や全国対戦に生かしてほしい。

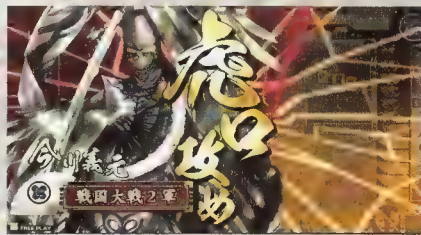
また、現バージョンの変更点も大会に向けて徹底的に解析! こちらも必見だ!

本誌発売後、間もなく開催される全国大会。戦国時代の頂点を目指して戦いに挑め!

実践講座「タイプ別デッキ運用法」

よく目にするタイプのデッキパターン運用法と対策を解説! 万全の準備で戦場に出陣しよう!!

全国対戦で目にするタイプのデッキには、個々に強力なポイントを持ち、デッキのパターンとして完成しているものが多い。自分なりのデッキを使うのもカードゲームの楽しみ方だが、安定した強さを持つデッキを使用し、ひたむきに勝利を目指すのも楽しみ方の一つだろう。

今回、サンプルとして紹介しているデッキタイプは、似たような効果の計略を使用する上でも必ず役に立つはず(たとえば、「天下布武」デッキの運用法を「五色の采配」デッキに応用するなど)。そして、これらに加えて、それぞれのデッキに対する対策も紹介するので、対戦して苦手と感じたデッキに遭遇した場合にも、これらを参考にし、デッキ作りや戦術に生かしてほしい。

現在猛威を振るっている強力なデッキにも、必ず弱点は存在する。それらを的確に捉え、攻め込むのが勝利への近道だ。さらに本作は虎口での大逆転もあるので、諦めず勝利を目指そう!

デッキ構築のポイント!

●メインとなる武将カードを決める

まず選ぶべきは士気を使い計略を使う武将。中心となり、敵を倒し、攻城につなぐためのメイン計略を使う武将を決めよう!

●タッチアクションの枚数を考慮する

タッチアクションが多すぎると操作が複雑になる。特に騎馬隊は的確な操作が必須で鉄砲隊との併用はむずかしい。安定しないのであれば、どちらかの枚数を減らしてみよう。

万能采配型:天下布武デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
織 007	【1.0SR】織田信長	3.0	鉄砲隊	9	10	天下布武(6)
織 014	【R】佐久間信盛	1.5	鉄砲隊	5	6	退き佐久間(3)
織 010	【C】河尻秀隆	1.5	騎馬隊	5	4	母衣武者の構え(3)
織 040	【UC】梁田政綱	1.5	槍足軽	5	6	前線への采配(4)
織 038	【R】毛利新助	1.5	槍足軽	6	1	大手柄(4)

全体的に采配計略が弱体化されたことを受け、相対的に評価を上げた【1.0SR】織田信長。何よりの強みは、武力と統率力がともに上がるという、安定した采配の効果にある。信長を筆頭に、通常時の武力も比較的高く、一般的な采配に対して武力で負ける可能性は低い。これらの特性を生かし大筒の制圧と奪取を繰り返してリードを奪う流れが基本だ。

ここでポイントとなるのが鉄砲隊の扱い。無理に采配使用後まで弾を温存するより、相手に接近する前に打ち切りダメージを与えてから、采配を使用。その状態で鉄砲隊を壁役として乱戦させることで、采配の効果時間を最大限に生かすパターンも有効となる。

また、統率系ダメージを持つ相手には、予防策として「天下布武」を気持ち早めに使用し、統率力を上げ、一気に大筒を奪取しよう。

このデッキを変えるには!?

鉄砲隊を槍足軽に変更するのも有効 2コスト槍足軽を入れて編成を変えるか、1.5コストの槍足軽を入れてみよう。「天下布武」で統率力が上がるので多少統率力が低くてもOK。

このデッキの対策は!?

采配使用時に、こちらが武力負けするデッキでは明確な対策が無いのが厄介。それでも、高武力による強引な力押しがやや苦手なので、デッキを組む際に意識したい。また、主力が鉄砲隊なので、速度上昇効果のある家宝を駆使して、鉄砲の弾を回避しつつフルコンボを狙うのも有効な戦術だ。

「天下布武」デッキの強み: 上記の以外の強みが「退き佐久間」での壊滅阻止。相手の計略コンボや、必要士気の高い計略を使用した場合は、「退き佐久間」で壊滅を避けることが可能だ。これにより、全体復活カウント減少以外の家宝をセットしやすくなるが最大の利点。士気3で、安定して全体の武力がアップする家宝が使えると思えば安いもの。家宝選択の幅を広げたいのであればオススメのデッキの一つなのだ。

特殊采配型:関東王の采配デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
北024	【SR】北条氏康	3.5	槍足軽	10	10	関東王の采配(7)
北014	【UC】富永直勝	2.0	槍足軽	8	3	青備えの双陣(4)
北021	【UC】北条氏照	1.5	騎馬隊	5	3	如意成就(5)
北004	【C】上田朝直	1.0	槍足軽	2	5	覚悟の構え(3)
北005	【C】太田康資	1.0	槍足軽	3	2	二人三脚(3)

武力を上げ、槍足軽にタッチ槍撃のタッチアクションを追加する「関東王の采配」を使う【SR】北条氏康を中心としたデッキ。戦場中央での戦いに強く、タッチ槍撃の固定ダメージが高いため、武力上昇値以上の攻撃力を発揮するのが強み。

しかし、「関東王の采配」は必要士気が高いので、確実に効果を出すために敵との接触直前に使用し、敵のせん滅を狙う。このとき、タッチアクションの数が増えるので、場合によっては騎馬隊の突撃の優先順位を下げる。もちろん、可能ならしっかりと突撃を狙いたいが、むずかしいようなら、撤退しない程度に乱戦させるか、思い切って端攻城を狙うのも効果的。

タイムアップ直前に攻め上がる場面などで、士気が12あるようなら、「如意成就」を重ねて一気に勝負を決めにかかりたい。

このデッキを変えるには!?

必要士気の多い采配なので、魅力を持つ武将を採用し、早めに計略を使えるようにするもの効果的。ただし、この場合は大型の計略コンボが無くなるのが弱点ともいえる。

このデッキの対策は!?

「関東王の采配」は必要士気が7と高いので、序盤で士気が5～6たまった瞬間に、こちらの采配や陣形を使い、敵のせん滅や、部隊数を削るのが効果的。また、タッチ槍撃は、敵城に張り付いた場面では力を発揮できないので、可能であるなら自らラインを上げて戦うのも有効だ。

ダメージ計略型:百火繚乱デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
武018	【SR】真田幸隆	3.0	騎馬隊	8	10	百火繚乱(8)
武034	【UC】保科正俊	2.0	槍足軽	8	4	槍弾正(4)
武037	【C】矢沢頼綱	1.5	槍足軽	5	6	覚悟の構え(3)
武002	【C】穴山梅雪	1.5	鉄砲隊	4	5	零距離射撃(4)
武019	【C】三条夫人	1.0	槍足軽	2	3	攪乱の術(4)

ダメージ計略を使い敵を一気に撤退させ、そのまま大筒の奪取や攻城を狙うタイプのデッキ。武力に関しては心もとないものの、武力上昇値の高いデッキ相手でも、低統率の武将であれば一撃で撤退させることも可能なのがウリだ。

このサンプルデッキは伏兵が複数あり、開幕はこれらを活用し大筒を奪取を狙う。攻め上がる際は、部隊を左右に展開し、攻城を阻止する部隊のいずれかを撤退させ、直接攻城を決めたい。その際、「百火繚乱」を使う前に、相手の兵力を少しでも減らしておけば、多少統率の高い武将でも撤退させることが可能だ。

そして最後の切り札が「攪乱の術」からの「百火繚乱」。試合終了直前までリードを許したとしても、士気をため、この計略コンボで敵をせん滅し、虎口攻めでの一発逆転を狙おう。

このデッキを変えるには!?

攻城を狙う際に、武力ではなく手数を増やすため、保科を1コストの槍足軽二枚にするのも手。しかし、この場合は、武力での押し上げが難しく、計略の使い方がより重要になる。

このデッキの対策は!?

一番重要な対策は、当然だが部隊を密集させないこと。まとめて焼かれてしまっては勝てるはずもない。また、主力となる高武力の武将は必ず広く展開し、最悪でも一部隊を生存させたい。相手に「百花繚乱」を使わせた後は、士気差が付いているはずなので、残存部隊の計略で一気に攻め込もう。

長時間陣形型:謀神の掌上デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
毛030	【SR】毛利元就	3.5	弓足軽	9	12	謀神の掌上(9)
毛011	【C】熊谷信直	1.5	槍足軽	5	4	誘導の術(3)
毛024	【C】福原貞俊	1.5	槍足軽	5	5	援軍(5)
毛018	【UC】志道広良	1.5	弓足軽	3	8	爆散焙烙(3)
毛020	【UC】新庄局	1.0	槍足軽	2	4	護り手を呼ぶ声(3)

効果時間が長い陣形を使用後に、士気をためながら相手の攻撃に耐え、最後に一気に逆転を狙うデッキ。このほかにも【EX】／【SR】太原雪斎の「全知の領域」がタイプとして近い。攻め上がる準備に時間がかかるが、後半の戦場制圧力は目を見張るものがある。

重要となるのは序盤の動き。【SR】毛利元就のコストが高い分、全体的な武力は低い。無理に大筒を奪おうとして戦うと壊滅する恐れがあるので、士気がたまるまでは決して無理はしないこと。また、中盤で攻め込まれた際も、落城されないのであれば、多少の攻城を許してでも、部隊の壊滅だけは絶対に避けたい。

そして、陣形使用後に士気がたまったら、特技「攻城」を持つ【C】熊谷信直を虎口に向かわせ、【C】福原貞俊の「援軍」を絡めラインを上げる。ただし、決して武力が高い訳ではないので、このときのために家宝は武力上昇系か、敵の武力を下げるものを選びたい。

このデッキを変えるには!?

弓足軽三枚のデッキに不安があるのであれば、【UC】志道広良を【UC】児玉就方してもよい。高武力の弓足軽が主力なので、【C】宍戸隆家を入れ、さらに強化するも有効だ。

このデッキの対策は!?

通常時の武力が低いので、開幕早々、もしくは【SR】毛利元就が計略を使う直前、あるいは使った直後の「謀神の掌上」以外の計略が使えないタイミングが狙い目。また、虎口を絡めた最後の攻撃に備え、高武力の主力武将に単体を大幅に強化する家宝を装備させるのもアリ。相手の回復を上回る速度で敵武将の兵力を減らそう。

関東王と防柵:防衛時に乱戦させずにタッチ槍撃を当てるのが難しい【SR】北条氏康だが、防柵を駆使することで、これらを出しやすくなる。自城前に防柵を設置しておくことで、このデッキが苦手とする攻め込まれた場面でも、逆に敵のせん滅を狙うことも可能だ。これらは、可能であれば虎口攻めの防衛に使いたいので、中盤で攻められた場合などは、多少強引に防柵を守りながら敵を追い払うよう心掛けたい。

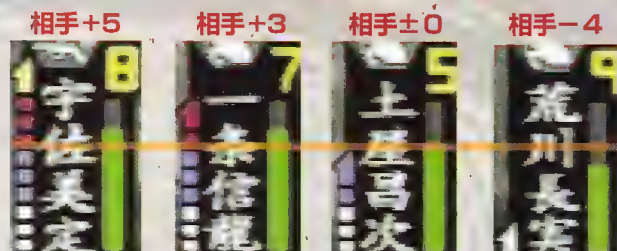
大会に備えよ！ Ver.1.2D徹底攻略

計略はもちろん、特技や兵種アクションなどにも調整が入った今Ver.の変更点をきっちり把握しよう!

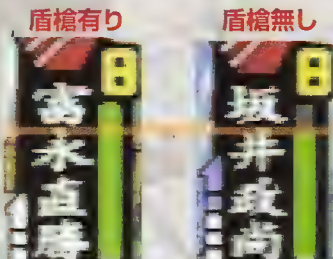
焙烙のダメージ量

今回の変更で特技「焙烙」のダメージ量が変更され、全体的に威力が低下した。基本的に焙烙単体で相手に致命的なダメージを与えることが難しくなったといえる。しかし、もともとタッチアクションの無い武将の追加攻撃なので、決してマイナスにはならない要素。低統率かつ高武力の武将に集中攻撃を仕掛ければ、致命的なダメージを与えることは十分に可能。敵全体のせん滅よりも、主力武将を狙い撃ちにして戦力を削ぐように使うのが効果的といえる。右に大焙撃時のダメージの比較を掲載しておく。見ての通り、統率力が3以上高い相手に決めた場合のダメージはほとんど変化が無いので、しっかりと低統率の武将を狙おう。

統率力５の武将による「大焙撃」のダメージ量の変化

相手＋５　相手＋３　相手±０　相手－４

盾槍

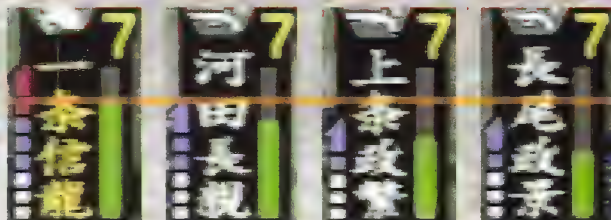
特技「盾槍」はダメージ減少率が低下したが、鉄砲隊の射撃の威力も低下してるので、実のところほぼ影響はない。鉄砲隊と槍槍を持った受ける側の武力が同じ場合、ダメージ差は以下通りだ。

盾槍有り　盾槍無し

鉄砲隊のダメージ量と射程距離

鉄砲隊の射撃は、いろいろな要素に調整が入った。まず、射程とロック距離が低下し、やや近寄られやすくなったといえる。しかし、ロック速度が早くなっているので、黄色ロック以上まで引き付けて撃てる位置はほぼ変化が無く、たとえば城から出て、目の前にいる敵などを攻撃する際などは、以前より早くなって扱いやすくなった印象だ。

また、3HIT以上の威力が低下したため、発射弾数がアップする計略は、やや弱体化したといえる。今回は、比較対象として、それぞれ同じ武力で、白色ロック～赤色ロックまでのダメージ差、白色ロック時の「一斉射撃」使用時のダメージを掲載。さらに、右では弓足軽との射程の差も掲載してあるので、兵種や武将カード選びの参考にしてほしい。改めて比較することで、きっと戦術が変わってくるはずだ。

弓足軽の射程と、鉄砲隊のロック可能な最大距離を比較した画像。鉄砲隊は射程ギリギリだとヒット時のノックバックで5HITさせることは不可能なため、実際はさらに前に出ることになる。そのため、実質カード半分ほど、弓足軽の射程が長くなったといえる。

白色ロック　黄色ロック　赤色ロック　白色一斉射撃

通常時に白色は厳禁!?

ご覧の通り、白色と黄色時のダメージ差はかなり大きくなった。そのため、基本的に黄色までしっかりロックすること、一度ロックした相手を正確に狙い続けることがとても重要になった。もちろん、「狙撃」を持つ武将は赤ロックまで可能な限り引き付けて撃ちたい。

気合と肉

効果が低下した特技「気合」と、仕様が変更になった特技「肉」。ただし、気合の低下した要素は回復間隔のみなので、赤ゲージの増加量に変化は無い。ヒット＆アウェイを繰り返して回復の間隔を稼ぐことで、まだまだ十分に効果を発揮する。肉は、回復量が減少したものの、回復間隔は短くななっており、現状でも気合をはるかに上回る。【SS】織田信長を使用する際は、回復計略などと併用することで、今まで通り驚異の回復量を発揮する。

兵力回復系計略を徹底比較

今回、いくつかの兵力を回復する計略が強化された。ここでは、それぞれの計略の回復量を比較していこう。回復前の兵力は全く同じ状態からスタートするものとして、「兵力が徐々に回復する」計略は、効果時間が切れるまで回復した状態の画像を掲載する。なお、「慈愛の陣」は100%を超えても効果が持続し、約150%以上の回復が期待できる。

基本的に、兵力が一気に回復する計略は、条件に「統率力が高いほど効果アップ」などが設定されていないものは、使用した武将の統率力に関わらず一定となっている。また、兵力回復以外の追加効果がある計略は回復量が少なく、兵力回復のみの【C】福原貞俊などが持つ「援軍」などは回復量が多い。【SR】毛利元就の「謀神の掌上」デッキなど、毛利家でもう一押しが欲しいときの計略としては非常に便利といえるだろう。

回復前　不屈の采配　鉄砲侍の援軍　如意成就　援軍

回復前　癒しの陣　慈愛の陣　満月の陣　鶏卵の術

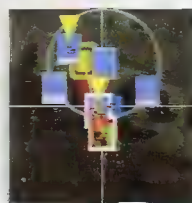
まだまだ強い!　毛利家と北条家の主力武将:毛利家の【R】村上武吉、北条家の【SR】北条氏政は今回の調整で以前ほどの強さは無くなったものの、まだまだ安定した強さを誇る。【R】村上武吉は、平均統率力の低いデッキ相手なら、計略を使いつつ、しっかりと焙烙を当てることで、まだまだ致命打を与えられることが多い。「五色の采配」も範囲が広く使いやすいく、ほかの武将の弱体もあり、現状も十分な能力発揮する。

Ver.1.2D変更点リスト

Ver・1.2Dのそのほかの変更点について解説！
変更点の多いリストもしっかり把握しておこう。

基本システムでは、特技「車撃」の射撃中の移動速度がさらに低下。感覚的には槍足軽の半分ほどの移動速度といった印象だ。ただし、天敵である騎馬隊の突撃の移動距離が短縮されているため、わずかな移動でも突撃を回避可能な場面がある。

また、鉄砲隊に関しては前ページで記載の通り、かなり細かく調整が入っており、射程こそ短くなったがロック速度は上昇しているが、白色ロック時にダメージが落ちているので、しっかりと狙い黄色ロック以上で撃つことがより重要になった。

計略で注目したいのは「山津波の計」と「百火繚乱」。範囲が拡大され使いやすくなった。陣形使用時などに、どのような形で範囲に収まるかのサンプル写真を記載するので、参考にしてほしい。

「百火繚乱」範囲イメージ

「山津波の計」範囲イメージ

▼Ver.1.2D戦闘システム変更点

調整項目	調整内容	修正	調整項目	調整内容	修正
特技「車撃」	車撃ち中の速度低下	↓	鉄砲隊	白ロックから黄ロックまでの時間短縮	↑
特技「焙烙」	ダメージ減少	↓		白ロックから赤ロックまでの時間短縮	↑
特技「盾槍」	盾槍のダメージ軽減率低下	↓		鉄砲隊の射程距離短縮	↓
特技「気合」	気合の回復間隔延長	↓		ロックオン可能距離短縮	↓
特技「肉」	肉の回復間隔短縮・肉の回復量減少	→		白ロックダメージ減少	↓
騎馬隊	タッチ突撃の移動距離短縮	↓		鉄砲 3HIT 以上のヒット時のダメージ減少	↓

▼Ver.1.2D計略変更点リスト

勢力	レア	名前	計略名	変更点	修正
織田	1.0SR	織田信長	天下布武	効果時間短縮、範囲縮小	↓
織田	R	お鍋の方	癒しの陣	回復量増加、範囲拡大	↑
織田	R/EX	佐々成政	母衣衆の采配	効果時間延長	↑
織田	R	丹羽長秀	イスパニア方陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
織田	R	蜂須賀小六	山津波の計	範囲拡大	↑
織田	R	平手政秀	切腹	士気上昇率減少	↓
織田	R	毛利新助	大手柄	武力上昇値減少、速度上昇値低下 効果時間短縮（統率依存低下）	↓
織田	SR2	織田信長	三段撃ち	効果時間延長	↑
織田	SR/SS/EX	竹中半兵衛	今孔明の軍法	1・3 部隊武力上昇値減少、 1・2・3 部隊効果時間延長	↓
織田	SR	前田慶次	大ふへん者	初期武力上昇値増加、効果時間延長	↑
織田	SS	明智光秀	殺し間	効果時間短縮	↓
織田	SS	加藤清正	子飼いの虎	効果時間短縮	↓
武田	UC	穴山梅雪	零距離射撃	武力上昇値減少	↓
武田	R	高坂昌信	疾風の陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
武田	SR	真田幸隆	百火繚乱	範囲拡大	↑
武田	R	内藤昌豊	火門の陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
武田	UC	横田高松	水手断ち	範囲調整	↑
武田	UC	三枝守友	血の渇き	速度上昇値減少、毒ダメージ減少 突撃時回復量減少	↑
武田	SR2	武田信玄	瀬田に旗を	統率上昇値増加、効果時間延長	↑
上杉	R/EX	綾姫	慈愛の陣	回復量増加、範囲拡大	↑
上杉	SR	宇佐美定満	散華の陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
上杉	R	小笠原長時	小笠原流礼法陣	効果時間短縮、範囲縮小	↓
上杉	R	小国頼久	後方陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
上杉	SR	鬼小島弥太郎	鬼に金棒	効果時間短縮	↓
上杉	R	斎藤朝信	鍾馗の銃弾	武力上昇値増加	↑
上杉	UC	竹俣慶綱	無具の鉄拳	効果時間短縮	↓
上杉	R	上杉景勝	義侠心の目覚め	効果時間短縮	↓
上杉	R	上杉景虎	華麗なる采配	効果時間延長、範囲拡大	↑
上杉	UC	新発田重家	ガンとばし	効果時間短縮、範囲縮小	↓
上杉	UC	上条政繁	三方向射撃	武力上昇値減少、効果時間短縮	↓
上杉	SS	鬼小島弥太郎	金剛力	武力上昇値減少、速度上昇値減少、効果時間短縮	↓
上杉	SS	大島山十郎	くノ一紅騎兵	速度上昇値減少、効果時間短縮	↓
今川	SR	井伊直虎	不屈の采配	回復量増加、範囲拡大	↑
今川	R	今川氏真	蹴鞠シュート	弾き距離延長、範囲拡大	↑
今川	R	酒井忠次	精鋭射撃術	効果時間延長	↑
今川	SR/EX	太原雪斎	全知の領域	効果時間延長、範囲拡大	↑
今川	SR	松平元康	忍従の陣	効果時間延長（統率依存低下）	↑
今川	SS	井伊直虎	変身の宴	効果時間短縮	↓
今川	SS	一宮随波斎	弓撃無双	範囲拡大	↑
浅井	UC	雨森弥兵衛	盟約の円陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
浅井	UC	海北綱親	勇猛果敢	効果時間延長	↑
浅井	UC	鳥居景近	盟約の攻陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
浅井	C	宮部継潤	盟約の援軍	回復量増加	↑
本願寺	SR	雑賀孫市	乱れ八咫烏	射程距離延長、効果時間延長	↑
本願寺	UC	下間仲孝	手猿楽	効果時間延長	↑
本願寺	C	下間頼照	一揆の陣	回復量増加	↑
本願寺	R	土橋守重	阿修羅の銃弾	武力上昇値減少、効果時間短縮	↓
本願寺	UC	無二	二丁拳銃	効果時間短縮	↓
北条	R	大道寺政繁	鉄血河越衆	効果時間短縮	↓
北条	R	北条氏邦	剛槍烈破	武力上昇値増加、効果時間延長	↑
北条	SR	北条氏政	五色の采配	効果時間短縮、範囲縮小	↓
北条	R	北条氏康	獅子の牙城	攻城力減少、範囲縮小	↓
北条	SR	北条氏康	関東王の采配	効果時間短縮	↓
毛利	SR	吉川元春	百戦不敗	1 部隊武力上昇値減少、効果時間短縮、範囲縮小	↓
毛利	R	口羽通良	遠弓の陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
毛利	UC	国司元相	鈴の槍	効果時間延長	↑
毛利	UC	来島通康	連続焙烙	統率上昇値増加、効果時間延長	↑
毛利	UC	児玉就方	大玉焙烙	焙烙範囲縮小	↓
毛利	R	志道広良	爆散焙烙	焙烙弾き距離短縮	↓
毛利	UC	乃美宗勝	撹乱の権謀	範囲縮小	↓
毛利	SR	妙玖	翻意の術	城ダメージ増加	↑
毛利	R	村上武吉	村上舟戦要法	効果時間短縮、範囲縮小	↓
毛利	SR	毛利元就	謀神の掌上	統率低下値減少、範囲縮小	↓
毛利	R	毛利元就	三矢の采配	効果時間短縮、範囲拡大	→
島津	R	伊集院忠朗	薩摩隼人の采配	追加武力上昇値減少、回復量増加	↓
島津	C	川上忠克	消耗の術	効果時間短縮、範囲縮小	↓
島津	SR	島津家久	釣り野伏	初期武力上昇値減少、効果時間短縮	↓
島津	R	島津貴久	英主の采配	武力上昇値減少、効果時間延長	↓
島津	R	島津忠長	先手大将の槍	槍長さ短縮、効果時間短縮	↓
島津	SR	島津歳久	翔ぶが如く	効果時間短縮、範囲縮小	↓
島津	SR	島津義久	島津の采配	武力上昇値減少、効果時間延長	↓
他	UC	三好義賢	最期の構え	武力上昇値減少、効果時間短縮	↓
他	SR	尼子経久	謀将の閃き	効果時間延長	↑
他	R	尼子晴久	八方破の陣	城ダメージ増加、範囲拡大	→
他	R	宇喜多直家	謀将の殺意	効果時間延長	↑
他	R	太田資正	三楽斎の鬼気	効果時間延長、範囲拡大	↑
他	R	陶晴賢	下克上	効果時間短縮、範囲縮小	↓
他	SR	高橋紹運	戦神の采配	2.5 コスト以上の回復量減少、効果時間短縮	↓
他	SR	立花道雪	雷切	範囲縮小	↓
他	R	角隈石宗	天道の陣	統率上昇値減少、効果時間短縮、範囲縮小	↓
他	SR	鍋島直茂	生殺与奪	効果時間延長	↑
他	R	彦鶴姫	満月の陣	回復量増加、範囲拡大、効果時間延長	↑
他	UC	正木時茂	槍大膳	速度上昇値減少、効果時間短縮（統率依存低下）	↓
他	SR	山中鹿之助	七難八苦	攻城力減少、効果時間短縮	↓
他	SR	龍造寺隆信	野獣の采配	武力上昇値減少、効果時間延長	↓
他	EX	立花宗茂	西海の勇者	武力上昇値増加、効果時間延長	↑

全国大会に参加しよう！

全国大会といえば、「強者」のための大会、というイメージがあるが、観戦も立派な「参加」。また、予選には参加賞もあるので遠慮せず、まずは気楽に大会も参加してみよう!

全国大会の流れ

本作の全国大会は基本的には『三国志大戦』シリーズから続く伝統をそのまま踏襲している。まずは各店舗で予選を開催。それを通過した選手が今度は地区ごとに開催されるエリア決勝に進む。そして、さらに勝ち抜いた猛者が決勝大会への切符を手にすることが可能なのだ！

大会ルールについて

公式の全国大会となると、予選からエリア決勝までしっかりとしたルールが決められている。それらを把握せずに参加しようとして、一回戦どころか0回戦敗退……。などということにならないように事前のチェックを忘れずに！

店舗大会とエリア決勝のデッキ

上記のように、店舗大会では毎試合ごとにデッキが変更可能。用意可能な限りのデッキを準備していこう！ エリア決勝からデッキは事前登録制となるが、また新たな特殊ルールが適用される。

サイドボード

エリア決勝以降の大会では、サイドボードの登録が可能。サイドボードとは、入れ替え用の控えカードで、本大会では2コスト分までの武将をサイドボードとして登録可能となっている。

観戦マナー

観戦する際も、気を付けたい要素がある。たとえば、試合の内容い影響を及ぼす内容（伏兵の場所など）を大声で叫ぶような、選手の迷惑になる行為は厳禁！ せっかくの大会なので、沈黙する必要はないが、モラルを持って行動しよう！

まずは参加!!

今回の大会は、参加費として500円が必要になる。その代わり、参加したプレイヤーには参加賞として、シリアルコード付きAimeデコレーションステッカーが配布される。シリアルコードは戦国大戦.NETで入力することで、ぷちキャラ旗印が入手可能！ 下の画像以外にも、上杉家の【SR】鬼小島弥太郎、今川家の【SR】松平元康が入ったものがある。

店舗予選

店舗予選は基本的に定員数が決まっているのでエントリーは早めに！ また、店舗予選はデッキを毎試合ごとに変更可能なので、流行の対策デッキを準備してもおくのも有効!?

エリア決勝

ここからデッキは事前登録したもののみ使用可能となる。店舗予選を勝ち抜いた猛者たちには、デッキチョイスも勝負の大きな分かれ目になるといえるだろう。

決勝大会

「日本消防会館 ニッショーホール」を舞台に、全国から集まった強者たちが決戦大会に挑む。ここで「戦国大戦最強」が明らかに！ 選手以外の観覧も可能となるはずだ。

大会特殊ルールをフル活用！ サイドボードを使いこなせ！

エリア大会から使用可能なサイドボード。今回の大会は2コスト分で、基本的には1コストの武将を入れ替えるのが定番になりそうだ。ただし、計略が強力なものであれば、それらにとらわれず1.5コストの武将一枚を登録という選択も。

有力なサイドボード候補をリストに纏めたので、目を通してほしい。これは、店舗予選でデッキを変更するときにも活用可能な内容となっている。

低コストの代表的な便利なカードたち。それぞれ特定のデッキや武将への強力な対策カードとなるのが大きな強みといえる。

勢力	レア	名前	計略名	ワンポイント
織田	C	武井夕庵	分断の調略	二勢力以上のデッキに対して安定した強さ。伏兵もうれしい一枚だ。
織田	R	蜂須賀小六	山津波の計	低統率の武将を一掃可能な「山津波の計」。力押しが苦手ならコレ。
武田	C	三条夫人	撹乱の術	ダメージ計略などと組み合わせることでその威力を跳ね上げてくれる。
武田	SR	真田昌幸	信玄の炯眼	2コストだが、強化系、特に単体超絶強化計略に強い頼れる一枚。
上杉	UC	天室光育	浄化の術	妨害系計略の対策といえばコレ。妨害が苦手なデッキのお供に。
上杉	R	絶姫	稲妻落とし	必要士気5のダメージ系略。威力は控えめだがやはり便利。
今川	SR	瀬名	消失の呪い	武将を対象としたさまざまな計略を打ち消す究極のメタカードの一つ。
今川	R	お田鶴の方	三色八重散椿	サーチは必須だが、主力を狙い撃ちにすることでその動きを封じる。
[illegible]	SR	江	岩石落とし	1コストながら、必要士気6で強力なダメージ系略を使う優秀な控え。
[illegible]	UC	岡吉正	一発必中	汎用性は低いが、一部のデッキには強力な対抗策となる武将。
[illegible]	UC	板部岡江雪斎	火牛の護り	計略も悪くは無いが、ポイントになるのは特技の伏兵。開幕の強化に。
[illegible]	C	宍戸隆家	痺矢付与術	伏兵と、弓足軽強化のための一枚。【UC】新庄の局と使い分けよう。
島津	C	川上忠克	消耗の術	枚数の少ないデッキは苦手なので、サイドに忍ばせる方が安定。
[illegible]	R	彦鶴姫	満月の陣	ダメージ系略や妨害計略のみで戦う相手には便利な対策カード。
[illegible]	C	鳥尾屋満栄	鶏卵の術	どうしても回復系略が！ というのであればひよこととともに彼を召還！

初心者でも安心！ 大会用語解説

大会の解説では、本作、あるいは『三国志大戦』シリーズからおなじみになっている用語が飛び交う。そこで、初心者でもわかるよう用語の一部を解説！ これを覚えて大会をより楽しもう！

再起（さいき）

味方の復活時間を短縮させる奥義のこと。装備武将のみを復活させるものは「単体再起」とも呼ばれる。

連環（れんかん）

敵の移動速度を下げる奥義、あるいは計略の通称。速度ダウンを含め多数の効果がある場合、「～と連環効果もある」といったように使われることもある。

増援（ぞうえん）

兵力を回復させる奥義がこう呼ばれる。再起同様、装備武将の兵力を回復させるものを「単体増援」と呼ぶことも。

足並みがそろう、崩れる

味方を撤退させずに全員で攻め上がれる状況などを「足並みがそろった」状態という。逆に、うまく各個撃破されて復活のタイミングが合わない場合は「足並みが崩れている」と表現されることが多い。

～マウント

敵城に自軍を貼り付け、その後ろから特定の兵種で援護をすること。「～」のところには兵種名が入る。

散らかる（ちらかる）

「戦国大戦 生祭」からうまれた用語。ピンチの場面などにあわてた際、操作がおぼつかなくなり、文字通り散らかるように操作がうまくいかない様を表す。

大型バージョンアップが判明！

先日、セガのプライベートショーにて、本作の大型バージョンアップが発表された！ まだタイトルのみの公開だが、年号が進み、新たな展開が始まりそうだ!! しかし、現在のバージョンでの全国大会が開催されたばかり。続報が判明次第、紹介していくので、まだしばらくは、『戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-』を存分に楽しもう！

SANGOKUSHI TAISEN

三国志大戦™

TRADING CARD GAME

アーケードゲーマーのための『三国志大戦 TCG』連載企画開始！

三国志大戦トレーディングカードゲーム
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：トレーディングカードゲーム
■操作方法 ：アナログTCG
■発売日 ：発売中
：2012年6月27日 BP第二弾発売

今回から新企画として、アーケードゲーマーのための『三国志大戦TCG』講座をコーナー化！ 動画企画も進行中なので期待しよう！

TCG決起之心得 第一章

『三国志大戦トレーディングカードゲーム』のゲーム以外の流れを把握しよう

本作のゲーム性は以前の記事で紹介してきたが、トレーディングカードゲームには、プレイヤーが心待ちにしている定期的な「カード追加」と「公式イベント」がある。もちろん『三国志大戦トレーディングカード（以下、『三国志大戦TCG』）』でも定期的に予定されており、年間スケジュールも決まっている。「カード追加」はブースターパックが三カ月に一回予定されおり、一つ購入するだけでデッキ構築が可能なスターターパックも随時販売され、新規で始めたい人でもすぐにプレイ可能となっている。また、公式イベントも現在判明しているものでは、8月中旬に予定されており、これらにより『三国志大戦TCG』の世界はますます広がりを見せていくぞ！

「三国大戦TCG」現状公開可能な2012年今後のスケジュール

	7月	8月	9月	10月	11～12月
カード追加	6月27日 ブースターP 第二弾 発売	9月13日 スターターP「漢軍」発売予定	9月27日 ブースターP第三弾発売予定		年末年始 ブースターP 第四弾 発売予定
イベント	7月3日～ 第一回pixiv イラストコンテスト 開催	8月中旬 公式イベント 開催予定			

※スケジュールは変更の可能性があります。

第2弾ブースターパック発売！ 始めるなら今!!

ついに発売された『三国志大戦TCG』第二弾ブースターパック！ カード追加により、『三国志大戦TCG』の世界はさらに広がり、戦略はさらなる進化を遂げる！ 人気イラストレーターの美麗なイラストに目を奪われること間違いなしの新カードをアーケード的に紹介していくぞ！ アーケードでもよく使われていたカード、使われて痛い目にあったカードなど、両プレイヤーを刺激するカードたちばかりだ！

R王異
イラスト：広瀬総士
「暴勇の報い」は下手に手を出すと返り討ちにされてしまう計略。守りは【R】王異のお家芸だ！

R関銀屏
イラスト：陸原一樹
こちらも計略・イラストともにアーケードと同様！ TCGでも大車輪の活躍を見せられるか!?

SR周泰
イラスト：三好載克
「ため計略」の弱点を補える呉の守護神、なんとかさん爆誕！ ここぞというときの力強さは一級品！

R董卓
イラスト：一徳
自城壁を削り、力にする正に暴虐の董卓。アーケードでも時代を築いた一枚はTCGでも暴虐の限りを尽くすのか!?

UC董白
イラスト：音楽ナスカ
おじい様との相性がさらに良くなってアーケードファン待望の音楽ナスカさんの【UC】董白様、登場！

AC版『大戦』シリーズおなじみのプレイヤーと学べ！

来月からアーケード『大戦』プレイヤーのための新企画がスタート！ 誌面でのカード紹介はもちろん、アルカディアWebサイトでの企画コーナーなども企画進行中！ それに際し、大戦界から二人のプレイヤーを招き、『三国志大戦TCG』を知り、体験し、そしてともに勝ち上がって行くぞ！ 大戦界では一流の腕を持つ二人が、TCGの世界でどのような才能を発揮してくれるか!?

「三国志大戦」トップランカー 唯一無二の魏武使い「或椿」

前回の記事からだいぶ経過しましたが、また戻ってきました！ 文帝の追加を期待しながら楽しみたいと思います。

「戦国大戦」トップランカー 世界一強い全二「たつを」

今は「戦国大戦」をよくプレイしてますが、TCGのプレイは始めてなので「三国志大戦TCG」、とても楽しみです！

アルカディアwebサイトにて記事連動動画配信！

誌面だけでは教えきれない『三国志大戦TCG』の魅力を余すことなく伝えていこうとWebでの動画配信が決定！ その中では初心者から上級者まで楽しめるコーナーを予定中だ！ 次号より本誌連動で開始予定。
<http://www.arcadiamagazine.com/>

次回は、一回目の動画連動企画ということもあり、基本的なプレイ方法やデッキの構築方法などをもう一度、解説！ もちろん、今回紹介した大戦界の両プレイヤーも企画に参加してもらうぞ！ 誌面と動画配信、双方見逃すな！

【イラストレータートーク】アーケード版「三国志大戦」で縁のイラストレーターさんも今回から参戦された方がいます。特にライターが心待ちにしていたのが音楽ナスカさん、陸原一樹さんです。今回【UC】董白、【R】関銀屏など、かわいいイラストを披露しているぞ!……んっ？ 少女の紹介ばかり？ 異論は認めません（笑）。アーケードでプレイしていた三国志プレイヤーにはたまらないイラストレーターのカード、必ず手に入れよう!

今度のカード追加は一味違うぜ!!

プロ野球2011シーズンのMVPやベストナインをカード化した『POWER UP VERSION』開幕！　チームに新風を巻き起こせ!!

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

Text:yK

カード追加最新版『POWER UP VERSION』開幕!

前回の『HEAT UP VERSION』から約三カ月、2011年シーズン終了までを総括した『BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR POWER UP VERSION』（以下、『BBH2011 PUV』）が実装！　2011年度の成績を基にした最新版の選手カードは、一部のレアカードをのぞき内容が一新!!　「MVP」や「FUTURE STAR」など、シリーズおなじみのカテゴリーのほかに新カテゴリー「STRONG ARM」、「DYNAMIC SWING」や、初のカード化となる選手らも含め、追加されるカードはなんと300種類以上という大ボリューム！　今回は追加カードの一部と、同時に追加される新しい球団コンボを紹介。さらに、先日、早くも開始された次回作『BASEBALL HEROES 20112』のロケーションテストのプレイリポートも掲載するぞ！

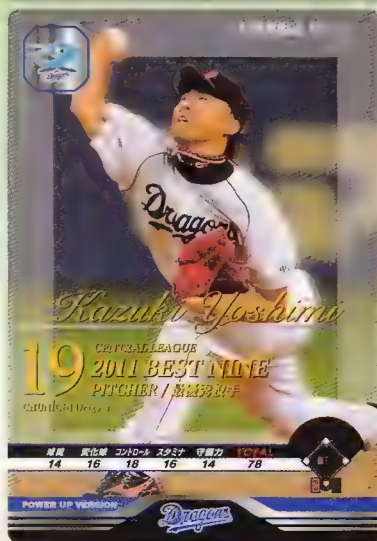
盛り上がりを見せる2012年プロ野球シーズンに負けず劣らぬ、『BBH2011 PUV』のアツきペナントレースに乗り遅れるな!!

一年を通してそれぞれの球団で活躍した選手カードを登録して、2011年シーズンの興奮を再現しよう。

セ・パの最優秀選手がカード化「MVP」

福岡ソフトバンクホークス
内川聖一

移籍一年目から中心選手として活躍し、交流戦MVP、日本シリーズMVPと記録づくしの一年を締めくくるシーズンMVPを獲得した球界を代表する打者。

2011年のベストナイン「BEST NINE」

中日ドラゴンズ
吉見一起

二位と三倍以上の票を獲得してベストナインに選ばれた中日のエース。テンポの良い投球と抜群の制球力を武器に最優秀防御率を獲得した。

追加カードに合わせコンボ追加！　シリーズ初のうれしい要素がついに登場！

『BBH2011 PUV』では新規カードとともに各球団二つずつのコンボが追加された。今回はシリーズ初の試みとして、2011年シーズンオフに移籍した選手などをフォローした"プロ野球2012年シーズン"を先取りしたコンボも追加されている！　たとえば、FA移籍のラミレス選手を絡めた横浜DeNAベイスターズの「クリーンナップコンビ」など、シーズンを先取りしてチーム編成をしているプレイヤーには待望の新要素といえるだろう！

球団	コンボ名称	種別	選手1	種別	選手2
千葉ロッテマリーンズ	ベテランコンビ	打者	福浦　和也	打者	里崎　智也
千葉ロッテマリーンズ	先手必勝	1番	岡田　幸文	2番	根元　俊一
北海道日本ハムファイターズ	ベテランコンビ	打者	稲葉　篤紀	打者	金子　誠
北海道日本ハムファイターズ	中継ぎリレー	投手	宮西　尚生	投手	榊原　諒
福岡ソフトバンクホークス	先手必勝	1番	本多　雄一	2番	明石　健志
福岡ソフトバンクホークス	黄金バッテリー	投手	山田　大樹	捕手	細川　亨
埼玉西武ライオンズ	中継ぎリレー	投手	木村　文紀	投手	岡本　篤志
埼玉西武ライオンズ	必勝リレー	投手	ミンチェ（許　銘傑）	投手	牧田　和久
東北楽天ゴールデンイーグルス	必勝リレー	投手	青山　浩二	投手	ラズナー
東北楽天ゴールデンイーグルス	クリーンナップコンビ	3番	高須　洋介	4番	ガルシア
オリックス・バファローズ	中継ぎリレー	投手	香月　良太	投手	吉野　誠
オリックス・バファローズ	黄金バッテリー	投手	中山　慎也	捕手	斉藤　俊雄
阪神タイガース	中継ぎリレー	投手	福原　忍	投手	渡辺　亮
阪神タイガース	黄金バッテリー	投手	能見　篤史	捕手	小宮山　慎二
中日ドラゴンズ	黄金バッテリー	投手	ソト	捕手	小田　幸平
中日ドラゴンズ	フレッシュコンビ	打者	野本　圭	打者	大島　洋平
東京ヤクルトスワローズ	先手必勝	打者	上田　剛史	打者	田中　浩康
東京ヤクルトスワローズ	中継ぎリレー	中継ぎ	久古　健太郎	中継ぎ	押本　健彦
読売ジャイアンツ	必勝リレー	投手	山口　鉄也	投手	西村　健太朗
読売ジャイアンツ	ベテランコンビ	打者	高橋　由伸	打者	谷　佳知
横浜DeNAベイスターズ	クリーンナップコンビ	3番	中村　紀洋	4番	ラミレス
横浜DeNAベイスターズ	黄金バッテリー	投手	高崎　健太郎	捕手	細山田　武史
広島東洋カープ	中継ぎリレー	投手	今村　猛	投手	青木　高広
広島東洋カープ	先手必勝	1番	梵　英心	2番	東出　輝裕

「GREAT」

一年間チームを引っ張った主力を集めたカード。
即戦力は確実なのでぜひとも手に入れたい！

埼玉西武ライオンズ
栗山巧
二年連続で打率3割を超え、リーグトップとなる.380という驚異的な得点圏打率を記録した埼玉西武のポイントゲッター。

読売ジャイアンツ
長野久義
走攻守三拍子揃ったスター選手。持ち味の広角打法と強肩を武器に入団二年目にして首位打者を獲得、四番も務めた。

「RISING」

2011年好成績を残し、2012年も活躍が期待される選手をチーム毎にカード化。

北海道日本ハムファイターズ
斎藤佑樹
2011年ルーキーの中で初勝利一番乗りを果たすなど「持ってる」選手。あらゆる場面で動じない強いメンタルが持ち味。

東京ヤクルトスワローズ
石川雅規
四年連続開幕投手を務め、一年間ローテーションを守ったタフネス左腕。長年チームを支えてきた証として通産100勝を達成。

「STRONG ARM」

チームの中で特に重要な役割を担った選手のカード。
三枚重ねることで能力が強化される。

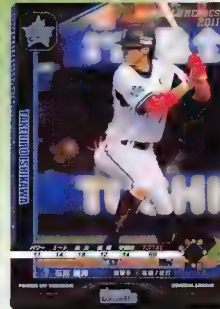
阪神タイガース
渡辺亮
チーム二位の56試合に登板し防御率1点台を記録した右のセットアッパー。

オリックス・バファローズ
寺原隼人
移籍一年目で二桁勝利を達成。オールスターゲームにも出場しチームに貢献した。

東北楽天ゴールデンイーグルス
片山博視
長身からの速球を武器にセットアッパーとして不動の地位を築いた快速左腕。

広島東洋カープ
青木高広
サイドスロー転向で投球が安定し、チーム最多の76試合に登板した。

「Regular B」

千葉ロッテマリーンズ
清田育宏
ハイレベルな外野陣の中でも特に左投手に抜群の強さを誇る強打の外野手。

横浜 DeNA ベイスターズ
石川雄洋
俊足を武器にチームの得点を増やすべく走り続ける若きリードオフマン。

大きな進化の予感!? 『BASEBALL HEROES2012』ロケテストリポート

6月某日。早くも『BBH』シリーズ最新作のロケテストが実施されるということで、同シリーズのロケテストの聖地、AMサントロペ池袋店さんにてロケテストに参加！

今作の最大のポイントは「現実のプロ野球の成績が『BBH』上でリアルタイムに反映される!!」という全く新しい試みだ！　たとえば、西武を選択した記者が、直前のプロ野球で二打席連続本塁打を達成した中村剛選手にスキル「連発」が追加されていることを確認。思わずニヤリとしてしまった。当然、相手チームにも調子の良い選手がいるので、「この選手にスキル「満塁」が!?」というような場面もあり、新しい戦略を考える楽しみが増えた印象。

また、基本システム面では試合の状況に応じて通常サインから派生する「スペシャルサイン」が新しく追加されていた。これにより攻守の幅が大きく広がり、プレイヤーは試合の流れを把握して采配するだいご味を、より体験可能となるだろう。成功時の演出もそう快なので、これはプレイする側も、見る側も大いに盛り上がる要素となりそうだ！

今回参加したロケテストのバージョンは、まだまだ調整段階とのことだが、次回の『BBH』は大変革を迎えることは必至。情報が入り次第、掲載予定なのでお楽しみに！

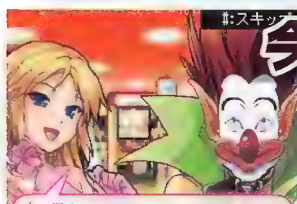
店舗名：AM サントロペ池袋店
住所：東京都豊島区東池袋1-29-1
営業時間：10:00～翌0:45
アクセス方法：JR「池袋駅」より徒歩5分、サンシャイン通り沿い東急ハンズ前1F

「BBH2011」キャンペーン情報
7月16日までの期間限定で「俺のスタメンキャンペーン」が開催中！ 恒例となったキャンペーン期間中のプレイ回数に応じて賞品が当たるという内容だ。今回の景品の一番の目玉は、自分のお気に入りのカードを飾れるオリジナル楯。また、楯以外にも、BBH公式マネージャー芝姫事がデザインされたシリーズ初となる公式カードスリーブも登場！　こちらも要チェックだ！

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKプレイモアの注目最新コンテンツを、毎月ピックアップしてお届けしていく当コーナー。今回は久々のSNKギャル大集合系――と見せかけて、実は結構ガチでバトルできるソーシャルゲームをご紹介!

今度のソーシャルカードゲームは……美少女学園モノ!?

ただの美少女カードコレクションゲームと侮るなかれ。イベントシーンにはしっかりSNKらしく、濃い人物も出てきて一安心(?)。この破天荒な学園で、お気に入りのヒロインを学園一に育てよう!

SNK ハイスクールコレクション

SNK作品の魅力的なヒロインたちが、学園を舞台にクラス対抗戦で大暴れ! さらにカードバトルなのにコマンド入力あり!? サプライズ満載の、その内容に迫る!

SNKハイスクールコレクション

■メーカー	:SNKプレイモア
■提供プラットフォーム	:mobageオープンプラットフォーム
■対応機種	:Docomo、au、SoftBank:Flash Lite 1.1以降対応フィーチャーフォン※一部機種を除く
■配信日	:配信中

クラスで闘う、学園だけどバトルモノ!?

本作はSNKのゲームでおなじみの美少女(美女)キャラたちが多く通う「覇天学園」が舞台。プレイヤーは一人の生徒としてクラスメンバー(カード)を集め、学園最強のクラスを目指しほかのクラスと対戦していく。バトルを重ねたり、ストーリーを進行させたりすることでクラスのレベルを上げていけば、クラスの定員数が増加したり、特殊なスキル「部活」が解放されるぞ。

戦闘中にはタイミングよくキーを押していくことで、必殺技が発動するチャンスも! 大ダメージをたたき出せるので、ミスしないように要練習!?

描き下ろし学園コスチュームは意外にハマる!?

クラスメイトのカードはすべて、SNKギャルズの学園での姿を描いたもの。描き下ろしのイラストで、これまでのゲーム作品とは違ったイメージの服装やシチュエーションのヒロインが見られるぞ!

ここでしか見られない衣装ばかり!

元の作品からは想像できなかった、意外な学生服姿のカードも!

意外過ぎるコスチュームも!?

制服以外に、部活のコスチュームも多数収録。アンベルがサッカー部、エリが化学部とは斬新過ぎる!?

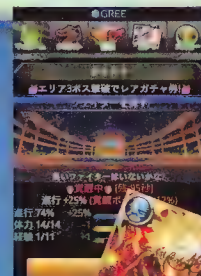
まずはMobageに登録!

『SNKハイスクールコレクション』をプレイするには、ソーシャルゲームSNSサイト「Mobage」に無料登録する必要がある。登録、ならびにゲームのプレイともに、通信料以外の基本料金は無料で遊べるぞ!

こちらのカードバトルも要注目!

スマートフォン版始動!

先々月にこちらのページで紹介したもう一つのソーシャルカードバトルゲーム『SNK ドリームバトル』が、なんとフィーチャーフォンのみならず、スマートフォンでも遊べるようになった! スマートフォン版もGREEに会員登録することで、基本料金無料でプレイすることができるぞ。

SNKプレイモアが誇る名作格ゲーのキャラクターカードを集め、大会イベント「KOF バトルスタジアム」での優勝を目標にカードを合成・育成し、最強のファイターチームを育てよう! もちろん、本作だけの描き下ろしイラストも山盛りだ。

ここからアクセス

SNKフリークを自称するなら、学園だけでなくこちらの舞台でもカードコンプを目指すべき!?

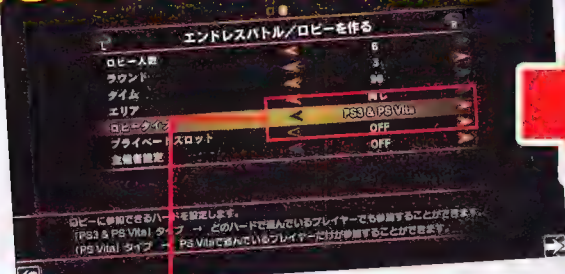
CAPCOM すべての闘う男たちに贈る カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！ Vol.11
ファイティングジャーナル

Topic

新機種版情報『ストクロ』PS Vita版の情報解禁!

PS3版、Xbox 360版ともにアップデートで進化を続けている『ストリートファイター X 鉄拳』だが、いよいよ第三の舞台・PS Vita版の情報が公開された！ 今回の第一報の中で特に注目したいのが、夢の別機種間対戦をついに可能とした「クロスプレイ」機能だ。

PS Vita版ではPS3ユーザーとのマッチングが可能となり、対戦環境が拡大!! 通信環境が整っていればいつでも全国どこからでもPS3版とPS Vita版のプレイヤーと通信対戦が可能！ タップ操作で快適な入力が可能で、場所を選ばずいつでも気軽に対戦できるのも魅力だ。

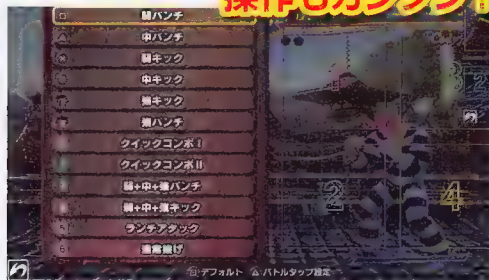
PS3ユーザーとマッチング可能！

PS3 & PS Vita

対戦の輪は機種間の垣根を超えた！ 同じPS Vita版との限定マッチングにも設定できるぞ。

いつでもどこでも対戦可能！

PS3版を含むことでマッチング幅が広がり、従来の携帯ゲーム機版格ゲーの常識を覆す本格通信対戦が楽しめる！

『バトルタップ』で操作もカンタン！

クイックコンボや三つボタン同時押しなどを、タップ一つで出せる！ これらはタッチスクリーン＆背面タッチパッドの好きな位置に登録できるぞ。

縦持ち＆タップ操作でカスタマイズもラクラク！

キャラの全身が入る縦画面で、カラー編集＆確認もスクロールの手間いらず！

連載まんが さくらさんはりきる！ 「いきなりですが」 マンガ：木末春人 (http://fruhling.suppa.jp/)

カプコン綾野Pの激闘コラム

profile:
『スーパーストリートファイターⅣ』ではアシスタントプロデューサーとして活躍。2012年4月より『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360/PS Vita)のプロデューサーに就任。

先日アメリカで開催された「E3」にて、PS Vita版『ストクロ』を無事出展することができました。今回の「ファイティングジャーナル」ではその「E3」でも紹介しきれなかった機能を詳しく紹介しています。ネットワーク対戦前に相手のプラトフォームが分かる仕組みは、ネット上やインタビューを受けたときに声が多かった要素なんですよ。

さて、この「激闘コラム」のすぐ上にある、さくらのスクリーンショットをご覧ください。PS Vita版ではタッチスクリーンの機能を利用し、画面を直接タップしてコスチュームカラーを変更できるようにしています。画面左上をよ～くみると「蛇口」のアイコンがありますよね？ 「これ何？」という質問が社内外でよく聞かれるんですが、これは変更したカラーを初期状態に戻すアイコンです。カラー選定に迷うようであれば、蛇口アイコンを思い切ってタップするのもアリですよ！

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー 第三十八回

ASW風林火山

拡大版はお久しブリジット!! 今回の風林火山は、『ギルティ』シリーズの関連情報を中心にお届け。二人の有名プレイヤーも登場!?

『ギルティ』最新作ロケテ始まる!!

ウワサがウワサを呼んでいた『ギルティギア』シリーズ最新作、『ギルティギア イグゼクス アクセントコアプラスR』のロケテストがついに開催! 前作の稼働開始から数年の時を経ているにもかかわらず、多くのプレイヤーが集まっていたぞ。中には『ギルティ』で名を馳せた名プレイヤーたちもちらほら。正式稼働日は未定とのことだが、これからの動向に目が離せない!

クラブセガ秋葉原 新館の4階フロアで開催されたロケテスト。早くもプレイヤー同士で技の模範を始める強者も。

懐かしの(?)キャラクターたちが大暴れ! 新たな調整でキャラランクの変動は必至!

チーフバトルプランナー 有坂信也氏

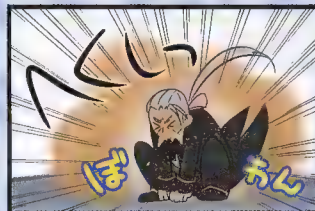
想像以上の大盛況で、改めて「愛されてるシリーズだなぁ」と思いました。調整のコンセプトは答えをこちらから提示するのではなく、みなさんが夢中になって探してくれるようにしたいという事です。技一つひとつにさまざまな使い道を考えてもらうように意識しています。

ぷれいぶるーまんが 略して ぶるまん

不可抗力

有馬七助

~ビートでつなぐオチモノパズル~ MAGICAL BEAT

『マジカルビート』に新規楽曲追加中!! 『ブレイブルー』のBGMで遊んじゃおう!!

NESiCAxLive専用ソフトとして大人気稼働中の『マジカルビート』に、おなじみ『ブレイブルー』の楽曲が配信中! 7月中旬に楽曲「Rebellion」追加のなどのアップデートが実施予定! 詳しくは公式サイトの続報を待て!

解放済み「BB」楽曲リスト

ラグナ	UnderHeavenDestruction	マコト	Alexandrite
ノエル	Bullet Dance	ジン	Lust SIN
ツバキ	Condemnation Wings	ハザマ	Gluttony Fang
タオカカ	Catus Carnival	レイチェル	Queen Of Rose
アラクネ	Thin RED Line	カルル	Marionette Purple
プラチナ	Active Angel		

『ギルティ』の静音スティック登場!!
スペシャル企画には何と石渡太輔氏描き下し
クリアポスターが!!

GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS

■ギルティギア 静音スティック
-SANWA EDITION-【専売商品】
販売価格：15,540円[税込]
今夏発売予定
■ギルティギア 静音スティック
-SANWA EDITION-【専売商品】【特典無し】
販売価格：13,980円[税込]（10%引）
今夏発売予定
※本製品はPlayStation3®対応のUSB接続機器です。

夜ゲーでも安心!? の高性能スティック

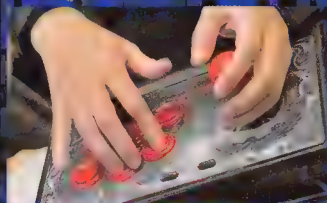
三和電子が誇る「静音ジョイスティックレバー」と「静音押しボタン」を家庭用アーケードコントローラとして初採用した逸品が登場！ PSN版『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス』と同時発売で、エンタープレインの通販サイト、「エビテン」専売商品として発売されるぞ。

ギルティギア 静音ステイック -SANWA EDITION-を2名様にプレゼント!!

※商品の発送は、製品発売後になります。

静音スティックで「やってみた」
伝説の「小川」&よるよる神プレイビュー

「これは本当にすごすぎ!!」
「買うっきゃないっすね!!」

『ギルティギア』シリーズの強豪プレイヤー・小川と、本誌ライターのよるよるが静音スティックをいち早く体験。家族と同居している小川は、家庭用格闘ゲームを遊ぶ際に、レバー音が気になるという悩みが解決できそうだと述べていた。レバー&ボタンの操作がダイナミック(自称)のよるよるは「おれの操作で音が出ない」としきりに感動していた。また、「海外の大会など、プレイヤー同士が隣り合ってプレイする際に、入力を悟られないようにする効果も高そうだ」と勝ちにこだわる格闘ゲーマーならではの戦略的な意見も。レバーやボタンの感覚が通常のものとは異なるので、プレイヤーによっては慣れが必要かもしれないと述べていたが、小川氏とよるよる氏は、ものの数分で静音スティックを使いこなし、対戦を楽しんでいたぞ。

◀小川氏が最初に試したのは、レバーの操作。低空ダッシュなどの繊細な操作がこなせるか気にしていたが、問題なし！

▲静音スティックを使ってさまざまな連続技やテクニックを試していた両氏だったが、小川氏は「いまウチで使っているスティックより快適で、音を気にしなくて良いのが素晴らしい」と太鼓判を押していた。

「小川」からのコメント

使いやすくて素晴らしいスティックですね。格闘ゲームを思う存分プレイしたいけど、スティックとボタンを操作する音が気になるという人にオススメです。操作感も、素晴らしいです。

EXAMU-EXTRA!

エクサム エクストラ!

今月は発売の迫る家庭用版や闘劇で盛り上がる『アクアパッツァ』より、『ティアーズ』についてのお話をアクアプラスの鷲見氏、エクサムの林氏にうかがった。

ギャラリーEX PLUS

竹虎スズメ　個人的にはラスティが嫁です! ラスティの可能性を信じてます!!

コンシューマー発売記念! アクアパッツァの"もと"に迫る! AQUAPAZZA 出典タイトルEX 「ティアーズ・トゥ・ティアラ」編

──まずは原作を知らない方へ向けて、『ティアーズ・トゥ・ティアラ（以下ティアーズ）』についての説明をお願いいたします。

鷲見　『うたわれるもの』と同じくシミュレーションRPGとなっているのですが、比べてみるとこちらは、かなり歯ごたえのあるゲーム内容になっていると思います。特にハードモードでのプレイとなると、本当にこれはクリア可能なのか!?　といったくらいです（笑）。ギャルゲーというよりは、かなり硬派な熱い話になっています。

──『ティアーズ』ステージの背景には、多くのキャラが出演していますね。

林　中には、露店を見ているスィールも居るのですが、パートナーとして選ばれたときには、ちゃんと消えるようになっています。ちなみに『うたわれ』ステージの背景に居るオボロは、プレイヤーキャラに選ばれた際は、羽をむしられているムントに変わっていたりもするんですよ（笑）。どの原作タイトルにも魅力的なキャラクターがまだまだいますので、違和感のない範囲で出演させていきたいですね。

──『ティアーズ』には格闘ゲームとして闘えそうなキャラクターが多くいますが、プレイヤーキャラやパートナーキャラの選考基準をお聞かせいただけますか。

鷲見　これはむずかしい要素でした（笑）。最初の段階では、追加キャラがどのくらい入れられるのかさえ分からなかったですから。ただ、格闘ゲームの登場キャラとして見て、その特徴がほかの登場キャラたちとかぶってしまうことだけは避けるようにしていました。

林　人気の高いオクタヴィアもプレイヤーキャラとして出したかったのですが、剣で闘うといったスタイルを考えるとアロウンがいるので出せないかな、といった感じでした。

鷲見　さすがにアロウンを出さないわけにはいかないですからね（笑）。

林　そういった意味で考えると、弓を使うモルガンや、魔法を使うリアンノンは、変化を付けることが可能なので面白いキャラでした。ほかにも、熱い男キャラがたくさん居るので出したいんですけど……。

鷲見　出すならもっとほかにいるだろ!とか言われちゃいそうですよね（笑）。

林　ですが、アロウンの妻はもう全員出てしまいましたからね。アロウンの持つ"魔王のカリスマ"というスキルは「女性キャラに対してのみ」効果が発揮されるものなのですが、もし男性キャラがパートナーに追加されたら……どうなるんでしょうね（笑）。

鷲見　どうしましょうか（笑）。

妻が増えていくといった展開ながら、ストーリー、ゲーム性ともに、硬派で熱い展開が待ち受けているぞ!

出典タイトル情報

永きにわたる眠りから目覚めた、伝説上の存在である魔王、アロウン。リアンノンらと行動をともにするうちに、妻が一人、また一人と増えていき……!?　剣と魔法が織り成すファンタジー世界を舞台とした、シミュレーションRPGとなる本作。キャラのかわいさとは裏腹に、しっかりと作り込まれた硬派で熱いゲーム性を肌で体感してみよう!

ティアーズ・トゥ・ティアラ
ー花冠の大地ー
発売日／発売中
機種／ PlayStation®3

アルカナハートオンリーイベント 御苑女学園文化祭リポート

先日開催された、アルカナハートオンリーイベント「御苑女学園文化祭」に物販ブースを出典したエクサム。開場するや、早々にブース前に長蛇の行列が!　大会も大勢の参加者による、ハイレベルな闘いが展開し会場は大盛り上がりでした!

当日は、なんと500人以上の参加者が来場されたとのこと。すっごい!　アルカナ愛にあふれたイベントでした。

エクサムショップ新商品 B2タペストリー続々登場!

今月もアルカナハートB2タペストリーに新商品が登場!　赤賀博隆氏によるヴァイス、シャルラッハロートのイラストは必見!受注生産のため、7月2日～18日までの期間に下記URLにて事前予約を忘れずに!

エクサムショップ http://www.examu.co.jp/shop/

マントをなびかせ、まーりゃんここに再臨!

AQUAPAZZA アクアパッツァ AQUAPLUS DREAM MATCH

AQUAPLUS × EXAMU

美少女ゲームに登場するキャラクターたちがしのぎを削る、人気格闘ゲームの新情報が続々判明!

Text:ケンちゃん

アクアパッツァ

■メーカー	:アクアプラス　開発:エクサム
■ジャンル	:2D対戦格闘
■操作方法	:8方向レバー+4ボタン
■発売日	:7月26日発売予定
■対応機種	:PlayStation®3
■CERO	:B(12才以上対象)

さらにキャラクターと新モードが追加!

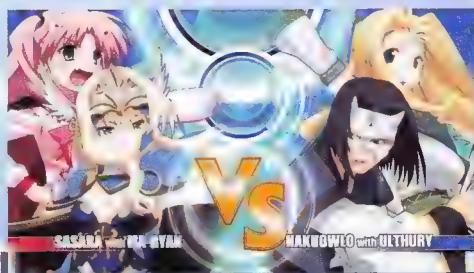
美少女ゲームの老舗アクアプラスと、数々の格闘ゲームを生み出したエクサムがタッグを組んで制作した『アクアパッツァ』。PlayStation3®版の発売まであとわずかとなったが、ここに来て続々と新情報が明らかになった。まずはストーリーモードのボスとして登場した、マント装着の"まーりゃん(BOSS)"がパートナーキャラクターとして選択可能になることが判明。通常のまーりゃんとは若干違った動きをするので、あらたな戦略を考えられそうな予感。さらには昨今の格闘ゲームでも標準装備の「ネットワークモード」や、PlayStation3®版でのみ楽しめる「アナザーストーリー」と、もう発売まで待ちきれない!

「我が野望を邪魔だてするやつは許さん!!」

ToHeart2 トゥハート

まーりゃん(BOSS)

CV:小暮英麻

本作『アクアパッツァ』で不思議な鍋を手に入れ、世界を我が物にしようとたくらむラスボス。マントをまとい、「GODDESS PALACE」で屈強なしもべを自在に操る。

地面に罠を設置し、ヒットした相手を地面に埋めて行動不能にする。まーりゃんにふさわしい知略あふれる攻撃だ。

ぽちっとな(ニュートラル+D)

だぶるまーりゃんきっく(←or→+D)

通常版は片足だが、BOSSバージョンとなり両脚でキックする。「まーりゃんきっく」とはジャンプの軌道が異なる。

アナザーストーリー追加!

[illegible]

[illegible]

ネットワークモード

[illegible]

[illegible]

販売店特典

[illegible]

[illegible]

十九戦目　ハイドラGPのGMが誕生!!

日々、全国で激しい闘いが繰り広げられているランバト『ハイドラGP』。このたび運営に"あの人"が「GM」として就任。今回はそのお披露目！　そして、全国有数の激戦エリア、関西からホットな話題が到着。その詳細もお届けするぞ！

ハイドラ GP 協賛放送「めるTV」は毎月更新！

ニコニコ動画
http://www.nicovideo.jp/mylist/31357592/
Youtube　（※短縮URL）
http://bit.ly/MFrQLd

さまざまなゲストや企画で大好評ですのでお見逃し無く!

インターネット放送で
最新情報を
お届け！

右で紹介した今回の段位戦の動画はニコニコ動画、Youtubeで見ることができる。メルブラプレイヤーも、そうじゃないプレイヤーもこの激戦は要チェックだっ!

ニコニコ動画
http://www.nicovideo.jp/watch/sm18058440/
Youtube　（※短縮URL）
http://bit.ly/N9pz8D
動画一覧
http://www.youtube.com/user/clearlamp/
MBAACC段位戦
http://blog.livedoor.jp/danisen/

梅雨だ、祭りだ、
ハイドラだ。

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラ GP GM(General Manager)らんぼ氏、挨拶 !!

このたびハイドラGPのGMと就任致しました、らんぼと申します。よろしくお願いします。

まずハイドラGPとの関係やその経緯などについてお話しますと、私は関西で『メルティブラッド』(以下、『メルブラ』)をメインとした活動をしている格闘ゲーマーで、2010年9月よりアテナ日本橋様にて、『メルブラ』による「段位戦」という企画を催しています。そして、その翌年にハイドラGPが開催。種目が『メルブラ』と聞いたので「これはぜひ協力していきたい」と思ったことがきっかけでした。今も「段位戦」ではハイドラGP協賛のトーナメントを開催しています。ほかにもさまざまな『メルブラ』の大会の企画・運営をしていたり、「段位戦」のリポートを"FFL"というサイトで掲載させていただいていたりします。最近は更新をサボってしまっていますが……(笑)。そして、ハイドラGP協賛のストリーミング配信番組「めるTV」も展開しています。

私がGMとなった経緯ですが、大会の打ち合わせをしていたときに、事務局のから「今後のハイドラGPの協賛大会でも運営を一緒にしていきましょう」とお誘いを受けたのです。このときは、本当にうれしかったですね。もともとは自分が好きでやっていた活動を認めていただいたのですから。ですので、今後、ハイドラGPとして大会を主催したときには、私は「運営」として参加させていただきます。

これからは肩書きをいただいた分「運営」として、そしてそれ以外の場面では「プレイヤー」としてさらに頑張っていきたいと思っていますので、よろしくお願いします!

「段位戦」速報！　ついに十段誕生 !!

関西、アテナ日本橋にて定期的に開催される大会「段位戦」。これは『バーチャファイター』や『鉄拳』などで採用されているカードシステムを使った段位制を『MBAACC』でも開催していこうという企画だ。ほかにもさまざまなゲームで開かれており、最近では珍しくない形式の大会になっている。

そして6月9日。第35回段位戦にて、ついに十段の称号が誕生。そのプレイヤーは「GO1」「コウ」の二人だ。彼らは『メルブラ』において常にトップに立ち続けているプレイヤーであり、「コウ」は闘劇'08、「GO1」は闘劇'10でそれぞれ『メルブラ』部門での優勝を果たしている。

まず最初に十段の称号を手に入れたのは「GO1」。持ち前のテクニックや対策、そのほかすべてを出し切り、ストレート昇格を果たした。「段位戦」ならではのプレッシャーの中での強さは格別のものがある。特に注目したいのが時間の使い方だ。残り時間が少なくなってからの判断力が光っていた。次に細やかなテクニック。遅立ち、ファジー、輸送コン……できる限りのテクニックをしっかりと使いこなしているのだ。目立たない部分でも大事な行動がしっかりなじむ立ち回りは、やはりやり込みのなせる技でないだろうか。

そして、その「GO1」を追うように昇格を果たした「コウ」。キャラと人の強さを合わせた豊富な攻めの手段が彼の持ち味だ。キャラクターを赤主秋葉から制服秋葉に変更したのだが、まだ日が浅く、本格的にやり込みを始めたのは先日開催された「関西最強決定戦3」以降から。もともと、非常に強力なセットプレイを持っていた制服秋葉の「強い部分」をしっかりと理解して出しきっている、思い切りのよさも注目したい。普段は非常に堅い立ち回りだが、必要ならば賭けにも挑む。勝ちを貪欲に意識しているともいえるが、臨機応変な闘いが結果へと結びついたのだろう。

次回よりはルールが改定し、同段ではなく近段戦の方式へと変更されるので、さらにアツい試合が繰り広げられることだろう。今後もこの「段位戦」には注目していただきたい。

十段昇進者のダブルショット

コウ選手　GO1 選手

NESiCA×Live STATION Vol.6

ARCADIA × TAITO

NESiCAxLive NEWS

既報の『カオスブレイカー for NESiCAxLive』、『ダークアウェイク for NESiCAxLive』、『赤い刀 真 for NESiCAxLive』の3タイトルの稼働が目前と迫る！ また、『カオスブレイカー for NESiCAxLive』はキャラバランスが調整されるとのことだ。どんな調整がされるか楽しみにしておこう。次号以降も新たなタイトルが発表されていく予定なので、ますますNESiCAxLive（ネシカクロスライブ）から目が離せないぞ！

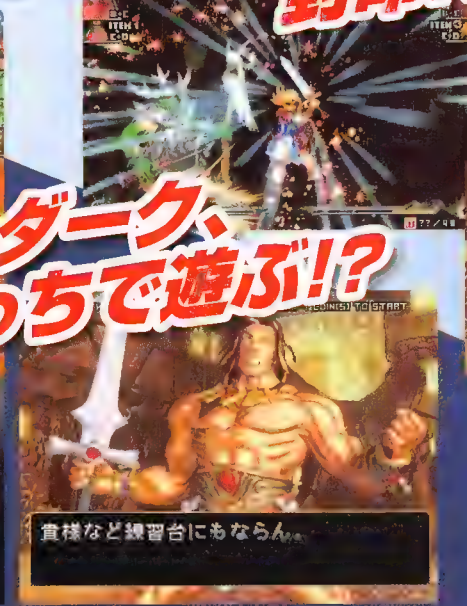
なお、NESiCA（共通ICカード）が今夏、新デザインに変更されることになったので、一足先に紹介しておこう！

カオスブレイカー for NESiCAxLive

2004年、TAITO TypeXとともに登場した本格ファンタジー格闘ゲーム『カオスブレイカー』。ネシカクロスライブ版ではヴリトラの調整を始めとして、対戦バランスに調整が入るとのことだ。ヴリトラは頑張り過ぎたので、真っ先に調整が入ることは確認できた。

ヴリトラ無双、封印!?

ダークアウェイク for NESiCAxLive

『ダークアウェイク』がついにゲーセンで対戦可能になる!? 操作方法や必殺技は公式ページで全公開されている。さらに『カオスブレイカー』には無い「モードセレクト」が追加されるなど、ネシカクロスライブ版ならではの要素があるぞ！

カオスとダーク、どっちで遊ぶ!?

赤い刀 真 for NESiCAxLive

NESiCAxLive（ネシカクロスライブ）に完全対応！ NESiCA（共通ICカード）を使用してプレイすれば、ハイスコアデータなどが保存され、即時に店舗内ランキング、全国ランキングに反映される！

沢紙Dからのひとこと

初めまして。NESiCAxLive ディレクターの沢紙（たくし）と申します。今回は、フジPに代わって、NESiCAxLiveの近況と予定をみなさんにお伝えします。

NESiCAxLiveは、春の大型アップデートを終え、次なる進化を目指してさまざまな計画を進めています！ バラエティに富んだ開発会社さんと共に、ビデオゲームを盛り上げるべくサービス向上とイベント・キャンペーンを予定していますので、今後の展開を楽しみに待っててくださいね。

「こんな作品を遊んでみたい！」、「あぁいうことができたらいいなぁ」というリクエストがありましたら、twitterのハッシュタグ「#nesica」でつぶやいてみてくださいね。

沢紙裕司 ビデオゲームとゲームセンターをこよなく愛する「NESiCAxLive（ネシカ クロス ライブ）」のディレクター。

BEAT MAXIMUM

今月は『pop'n music 20 fantasia』のサウンドトラック発売記念をしてサウンドディレクターのPON氏のインタビューを掲載。さらに、BEMANI機種の解禁情報も公開しているぞ。

pop'n music 20 fantasia のサウンドトラックが7月25日に発売決定。気になる前情報をサウンドディレクターのPON氏に直撃した。

pop'n music 20 fantasia
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■操作方法：9ボタン
- ■発売日：稼働中
- ■使用基板：—

PON

『ポップン16』からゲームの制作にかかわり、『ポップン18』で楽曲提供、『ポップン19』、『ポップン20』ではサウンドディレクションを務め、今回のサウンドトラックでも制作のメインで活躍している。

20作品を記念したアルバムは合作をテーマに制作

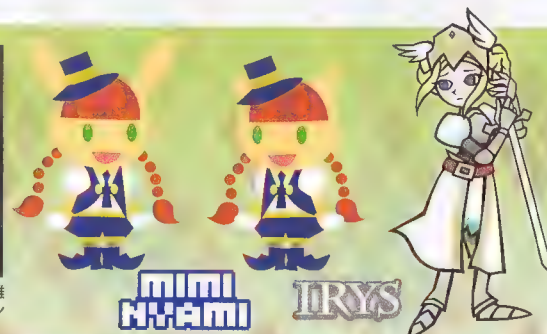
PON　今作はタイトル通り、ファンタジーな世界観を想定した楽曲をメインにしつつ、ポップンらしいバリエーションを持たせました。シリーズを通してみても、面白い感じのバランスで収録できたのではないかと個人的には思います。そして、今回のサントラは『pop'n music 20 fantasia』に収録されている新曲すべてと、ロングバージョンを五曲追加。さらに、『pop'n music portable2』の楽曲を収録した全70曲の大ボリュームとなっております。

PON　本作のコンセプトであるファンタジーな世界観とは別に、合作や人とのつながりを意識しました。TAKAさんとすわひでおさんの「青春の扉」や、wacさんと村井聖夜さんの「そして世界は音楽に満ちた」などが該当します。ほかにも、ゲーム音楽作家の光田さんや、僕の音楽学校の講師でもあり、作曲の先生でもあるKOHTAさんや岡素世さんにもお願いして楽曲を提供していただきました。

PON　今回はイベントに絡んだ楽曲が多かったと思います。wacさんとDormirさんのアルバム発売イベントに合わせて楽曲を追加したり、IRでは隠し曲に公募曲の三曲を出現させたり、他機種とのコラボもありましたね。稼動からの流れを思い出しつつ聴いてみると、より面白いかもしれません。注目は、ボーカルを新規収録した楽曲です。「Mighty Guy」は荒牧陽子さんが「ROSE～恋人よ、薔薇色に染まれ」は大浦祐一さんが歌い直してくれました。どちらもBEMANIユーザーにゆかりのある方なので、昔のよさは残しつつも、今風でいい感じに仕上がっていると思います。後は理系男子さんとあべにゅうぷろじぇくとさんの「恋はどう？モロ◎波動OK☆方程式!!」かな。収録楽曲の中でもすごい異彩を放っていますが、これが新時代のポップンの楽曲という気もします。

4月から開始された解禁イベント「それゆけ！ポップンクエスト」も先日の更新で最終クエストに突入。今回はクエストクリア時に解禁可能な楽曲リストを公開しよう。最終段階にふさわしく高難度の楽曲が揃っているぞ。今回のインタビューに応えてくれたPON氏の楽曲「少年は空を辿る」は『pop'n music 20 fantasia』におけるボス曲なので、腕に自信のあるプレイヤーはぜひEXで挑戦してみよう!!

「それゆけ！ポップンクエスト」もついに最終クエストが公開！　難度の高い楽曲たちをクリアし、最後のエピローグで感動のファンファーレをむかえよう！

MIMI NYAMI　IRYS

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ヴァルキリーブレイクス	Celsus	felys feat.夏川陽子	22	36	42	神に仕えし者たちを鼓舞する高速ビート。韋駄天の如きスピードで敵を討つ！	イリス
ヴェラム	Eine Haube ～聖地の果てにあるもの～	AIKO OI	23	36	42	伝説の丘を越えし者へ。真の英雄の証としてこの曲を捧げよう。	ロード メェー
ノマディックネイション	カラルの月	猫叉劇団	21	36	42	月は何を語るのか。重なるべくして重なった旋律たちがその答えを導き出してくれるだろう。	マタ・ハリ

新旧ユーザーが楽しめる作品を目指して

新しさでいえば、felysさんたちも、これからのポップンを担っていく存在として欠かせないので、今後の活躍に期待です。そのほかでは、ギタドラに楽曲を提供している大井藍子さんが中ボスを担当したりと、今までとは違った流れも取り入れています。

余談ですが、ロングバージョンにする楽曲を決める際、僕が制作した「疾風」のロングバージョンを入れろとwacさんから直々に依頼がありました。僕自身はタスクが一杯で本当のところはやめたかったのですが、wacさん直々の「ここは行っておきましょう！」という一言で押し切られました(笑)。でも、満足のいくかたちに仕上がったので、制作してよかったなと思います。ゲーム上でもIRの隠し楽曲と公募キャラクターという大事な役割を二つもいただいたので、思い出深い一曲ですね。

——なるほど、今回は全体的な動きはPONさんが指揮をとり、所々でwacさんがアドバイスをする流れでだったのでしょうか？

PON　そうですね。僕がwacさんからアイデアもらってラインナップ決めたりとか、それに対して足りないものを教えてもらって制作しました。

——今回のアルバム特典でゲームブックが同封されるとお聞ききしましたが、この制作にも関わっているのでしょうか？

PON　ゲームブックの中身にアイデアを出したり、作曲者のコメントを集めたりといった要素で協力させていただきました。このインタビュー時点では手元に無いので、僕も完成を楽しみにしています。ただ、年代的に今の若いプレイヤーはゲームブックっと言われて分かるんですかね？

——十代の方たちは初めて聴く単語かもしれませんね（笑）。

PON　うまく説明できないのですが、『pop'n music 20 fantasia』の世界観をさらに深く楽しめるような本と思っていてください（笑）。

——アルバム発売記念イベントとしてタワーレコード渋谷店さんでライブが開催されますね。これもPONさんがメインで動いているのでしょうか？

PON　これはwacさん主動です。僕はサントラ関連で忙しかったこともあり、お願いしました。『ポップン20』に参加されている方々はもちろん、過去の作品に出てきた方々にも出演いただいて、全シリーズでバランスよく組んでいくとのことでした。僕は96さんとのユニットApachEで出演予定です。wacさんならではの切り口で楽しませてくれるはずなので、一緒に盛り上れたらうれしいです。

——ライブイベントのほかに、大阪でもトークイベントがあるそうですね。

PON　9月1日に大阪茶屋町にあるタワーレコードさんでトークイベントを開催します。以前開催したひな祭りイベントの延長戦みたいな感じです。僕にとって大阪は去年のギタドライブ以来、ポップンでは初になるので楽しみです。予定ではTOMOSUKEさんとwacさんと僕の「猫科の男三人」で参加しますので、関西付近の方々はよろしくお願いします。

——一般公募で楽曲、ボーカル募集をされていましたが、楽曲を感想をお聞かせください。

PON　おかげさまで予想を遥かに上回る応募がありました。ここに来る前も応募いただいた楽曲、ボーカルを聞いていました。素晴らしい作品ばかりで驚いております。応募された方は吉報をお待ちください！

——ボーカル募集の男女比率はどうでした？

PON　女性の比率が高かったですね。また、女性でも「ポップミュージック論」を歌って送ってくる方が多くて、予想外でした。

——ありがとうございました。最後にアルカディア読者に向けてメッセージをお願いします。

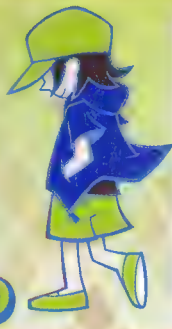
PON　現在鋭意制作中の新作の情報も待ちつつ、まずは20のイベントを最後まで遊んでいただければと思います。今後も、ポップンが楽しくなるような施策を考えていますので、期待していてくださいね！　応援よろしくお願いします。

pop'n music 20 fantasia original soundtrack

7月25日発売！

『pop'n music 20 fantasia』のサウンドトラックが7月25日に発売予定。同シリーズ内の楽曲と『pop'n music portable2』の楽曲、ロングバージョンにアレンジしたボーナストラックに加え、別冊ゲームブックが封入されている豪華な内容だ！

さらに、タワーレコード渋谷・新宿・秋葉原店で購入すると、先着でタワーレコード渋谷店で開催予定のイベント参加券が配布（予約者優先）される。また、オンラインのコナミスタイル、東京ミッドタウンのコナミスタイルで購入しても抽選でチケットを入手可能なのでチェックしてみよう！

価格：3,465円（税込）
仕様：CD3枚組／カラーブックレット36P
特典：別冊ゲームブック

クエスト完結記念！ 開発チームコメント

なんとか最後のクエストまで解放されてほっとしております。昔あった条件隠し曲のように、いろいろ試しながら攻略する感じを出そうと思って作りました。「ちょっとむずかしかった」という方のために、これから解禁に必要なクエストなどのヒントも公開していくので、参考にしながら全クリアを目指してくださいね！

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ムラクモ	少年は空を辿る	Power Of Nature	27	38	43	記憶の空を辿った少年。叢雲が作りだした闇を払うべく、今、自身と向かい合う。	MZD
エピローグ	そして世界は音楽に満ちた	wac + seiya	16	30	37	そして終幕へ。幻想世界を彩る音の歴史を辿り、今こそ響けファンファーレ！	ミミニャミ

久々の大型アップデートで楽曲大量追加!!
BEMANI機種連動イベント「Lincle LINK」
第5弾の情報と合わせて紹介していこう。

REFLEC BEAT limelight
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：―

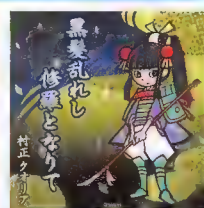
夏を先取り！ 大型バージョンアップ「リフレク夏祭り!」開催

待望の楽曲追加!! アノ機種で人気を呼んだ楽曲を遊んじゃおう

ジメジメした梅雨を抜ければ夏本番！ そして、夏といえば『REFLEC BEAT』シリーズ大型アップデートの時期!! ということで、夏を先取りした楽曲配信イベント「リフレク夏祭り」が一足早く開催中！

今回、配布される楽曲は『beatmania IIDX 19 Lincle』（以下『IIDX 19 Lincle』）から「Express Emotion」、『DDR』シリーズの人気楽曲で『DanceEvolution ARCADE』にも移植され大好評の「KIMONO♥PRINCESS」といったBEMANIシリーズの人気楽曲に加え、DJ YOSHITAKA待望の新曲「VALLIS-NERIA」を含めた全5曲だ。特に「VALLIS-NERIA」は、現在『REFLEC BEAT limelight』にしか収録されていない楽曲となっている。これらの楽曲に解禁条件などは無く、通常通りゲームをプレイするだけで、すぐにプレイ可能となっているので、難度や楽曲は、ぜひ自分の耳とプレイで確かめてほしい！

VALLIS-NERIA / DJ YOSHITAKA

KIMONO♥PRINCESS ／ jun

黒髪乱れし修羅となりて／村正クオリア

ËVOLUTIΦN ／ TËЯRA

Express Emotion ／ REDALiCE feat.Shihori

Lincle LINK第5弾 IIDXとリフレクをプレイして楽曲を解禁！

さまざまな機種を遊ぶことで楽曲が増えていく多機種連動型イベント「Lincle LINK」も開催からめでたく約一年が経過。第5弾では二回目の『REFLEC BEAT limelight』との連動が実施される。

イベント開始後は『IIDX 19 Lincle』または『REFLEC BEAT limelight』をプレイするたびに、宝箱が出現する。その宝箱の中身により、解禁ゲージを入手し、得られたゲージに応じてパステルくんクプロとIIDXグラスの双方の解禁ゲージがたまる。そして、ゲージが一定値になるごとに解禁楽曲が入手可能となる。

宝箱から得られる解禁ゲージは「通常、当たり、大当たり」の三種類。継続プレイすることで宝箱のグレードが上がり、宝箱が豪華になると当たり確率がアップする。また、これらのゲージは、お互いの機種をプレイするとたまりやすくなっているぞ。(たとえば、『REFLEC BEAT limelight』のIIDXグラスは、『IIDX 19 Lincle』をプレイするとたまりやすい。)毎日、両機種をプレイして、楽曲を解禁させよう！

宝箱を開けると、パステルくんをあしらった宝物が出現！ 持続的に両機種をプレイすることが解禁の近道だ。

Lincle LINK第5弾 REFLEC BEAT limelight 解禁楽曲

楽曲名	アーティスト名
ビューティフル レシート	Lucky Vacuum
Flip Flap	kors k
Castle on the Moon	青龍
TITANS RETURN	L.E.D.
quaver ♪	Risk Junk

Lincle LINK第5弾 beatmania IIDX 19 Lincle 解禁楽曲

楽曲名	アーティスト名
The Sampling Paradise	Mamonis
waxing and wanding	青龍
EXUSIA	L.E.D.-G
灼熱 Beach Side Bunny	DJ Mass MAD Izm*
天空の夜明け	Cuvelia

アルカディアピックアップ
曲 quaver ♪ ／ Risk Junk

『RELFEC BEAT limelight』からはRisk Junkことdj TAKAの「quaver ♪」が移植。本作でも最高難度を誇る楽曲が『IIDX 19 Lincle』ではどのように演奏させるかに注目したい。

灼熱 Beach Side Bunny ／ DJ Mass MAD Izm*

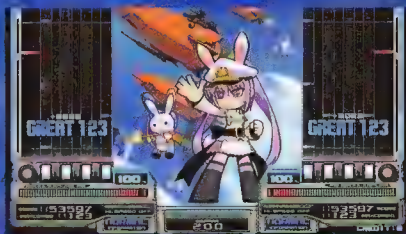
『beatmaniaIIDX 18 Resort Anthem』でプレイヤーたちを震撼させた「灼熱 Beach Side Bunny」がついに参入。無数のスクラッチ部分がどう移植されているかはプレイしてからのお楽しみ。

楽曲追加＆キャンペーン開始！新しいBEMANIを体感しよう！

SOUND VOLTEX BOOTH
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン＋2アナログデバイス
■発売日：稼働中
■使用基板：—

6月は一挙に追加楽曲が追加。EXIT TUNESが誇る人気アーティストの方たちからアルカディア読者に向けてコメントをいただいた!

IIDXの人気楽曲が追加！　勝手にLincle LINK！

左記ページでも特集した『REFLEC BEAT limelight』と『beatmania IIDX』シリーズの連動イベント「Lincle LINK」に合わせて、『SOUND VOLTEX BOOTH』でも勝手な(笑)企画がスタート！追加される楽曲は『beatmania IIDX 19 Lincle』から「恋する☆宇宙戦争っ!!」と「突撃！ガラスのニーソ姫！」の二曲。いわゆる電波ソングとして話題を呼んだ二曲がリミックスされて収録される。エフェクトデバイスを使った疾走感は『IIDX』では味わえない楽しさが詰まっているはずだ。ちなみに勝手にLincle LINKと称したイベントなので、残念ながら『IIDX』側には楽曲移植は無い。

恋する☆宇宙戦争っ!!

突撃！ガラスのニーソ姫！

EXIT TUNES 参戦表明～歌ってみた祭り～　開催！

EXIT TUNESの歌ってみた系楽曲が『SOUND VOLTEX BOOTH』に参入！

それを記念して「EXIT TUNES 参戦表明～歌ってみた祭り～」が開催中だ。楽曲を提供した"歌い手"たちは、代表曲がニコニコ動画で100万再生以上もされる超人気者ばかり。もし、歌い手ファンたちで『SOUND VOLTEX BOOTH』を未プレイな人が回りに居るのなら、ぜひこれを機にBEMANIシリーズに誘ってみよう！エフェクトデバイスとボタンを使いこなし、楽曲を演奏する楽しみを体感すれば、普段聴いている楽曲もさらに好きになれること間違いなし！

今回は、その歌い手の方々からアルカディア読者へ向けてコメントをいただいたぞ！

カーニバル／otetsu feat.灯油(作詞・作曲:otetsu)

灯油と申します。自分自身音ゲーはすごく好きなので収録されると聞いたときは本当にびっくりしました。すごくノれる楽曲なのでぜひ遊んでいただけたらなと思います！

灯油プロフィール
高音から低音までを幅広く駆使した歌声、変幻自在の卓越した表現力など、多彩な武器を持つ人気歌い手。動画共有サイトでは10万再生を超える大ヒット歌唱動画が33本と、動画共有サイトで活躍を見せる歌い手の中でもトップレベルの本数を誇る。

おにゃのこ　きねんび／赤飯(作詞・作曲：前山田　健一)

普段からメタルっぽいのを中心に、いろいろなジャンルの楽曲を歌わせていただいていますが、今回はとにかくぶっ飛んでいて楽しさを重視した楽曲にて参加させていただきました。内容について賛否両論あるようですが、概ね満足していただけているようでうれしいです。譜面はコールに合わせてのつまみが鬼畜とのことらしいのですが、ぜひパーフェクトを目指して頑張ってください!!

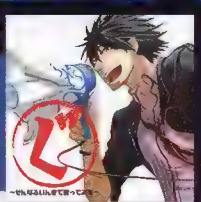
赤飯プロフィール
「両声類」、「多声類」、「七色の声」などと評される、多数の声色を自由自在に操る歌い手。軽妙なしゃべりといった側面から、赤飯という人物の人気も高い。近年では多数のイベント出演や、TVなどの媒体への露出など、多岐にわたるフィールドで活動中。

春色ポートレート／しゃむおん(作詞・作曲:halyosy)

春色ポートレートを入曲していただきましてありがとうございます。恥ずかしながら僕自身『SOUND VOLTEX』をこれまでプレイしたことがなかったのですが、この参加を機会に、自分の曲で初めてあの"つまみ"をぎゅいんとすることができて、とても感動しました！テンポとしては、わりとゆっくりな春色ポートレートですが、難度が上がったときにどのように難しくなるのか、その辺りに注目してプレイしてみてください。

しゃむおんプロフィール
ノーブル(noble)で、甘く、落ち着いた声が印象的なイケメンボイス歌い手。声だけでなく素顔もイケメンということもあり、多くの歌ってみた系雑誌にも露出するなど、10代のみならず歌い手シーンを代表する大人気歌い手。

ソラヘドライブ／ぐるたみん(作詞・作曲:ぐるたみん、arranged by 糞田舎P)

ぐるたみんです！　まさか、自分の曲がコナミのアーケードゲームに参加できるなんて、想像していなかったので、聞いたときはびっくりでした！　さわやかでアップテンポなロックサウンドは『SOUND VOLTEX』と相性抜群！　楽しんでアナログデバイスを回してくれたらと思います!!

ぐるたみんプロフィール
脳天を突き抜けるシャウト・痛快なハイトーンボイスで人気を集める歌い手。ソロ投稿動画の総再生数は脅威の1,400万再生超え。初の1stアルバム「EXIT TUNES PRESENTS ぐ ～そんなふいんきで歌ってみた～」はオリコンウィークリー 5位を獲得するなど、絶大な支持を集めている。

EXIT TUNESとは？

「EXIT TUNES PRESENTS Vocalogenesis feat. 初音ミク」でオリコンウイークリーチャート1位を獲得するなど、「VOCALOID」や「歌ってみた」というジャンルで、これまでに20作のアルバムがオリコンTOP10入りという輝かしい実績を残しているソーシャルネットワーク音楽最有力レーベル。創立10周年を迎えた2012年、5月6日にソーシャルネットワーク音楽シーン史上、過去最大17,000人規模の音楽イベント「EXIT TUNES ACADEMY -EXIT TUNES 10th ANNIVERSARY SPECIAL-」をさいたまスーパーアリーナにて開催した。BEMANIシリーズで活躍中のRyu☆なども所属している。

GuitarFreaksXG3 DrumManiaXG3

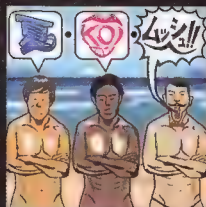
新曲・新譜面に加え、新モードも追加！ 夏フェス気分で盛り上がれ!!

GuitarFreaksXG3
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■発売日：稼働中
■使用基板：―

DrumManiaXG3
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：9パッド+2フットペダル
■発売日：稼働中
■使用基板：―

ゲームプレイでGETしたLPで新たな曲を入手！

6月にPleasure Boxがリニューアルし、日ごろのプレイで集めたLPやプレートを使って楽曲をモリモリ解禁している人も多いだろう。そんなPleasure Boxは現在vol.6となり、先月フライングゲットとして登場していた「夏・KOI・ムッシュ!!」、「spectrum」、「going up」、「モラトリアム」の四曲が新たにラインナップへ加わっている。

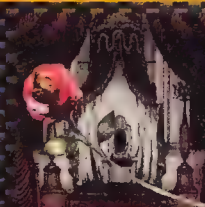
そして、今回も新たにフライングゲット曲として、「ヤミクラ」、「LOVE WAR!!」、「Electric Lady」、「Mannequin」の四曲が追加された。「Electric Lady」と「Mannequin」の二曲は『V5』で追加された名曲なので、XGシリーズの新譜面として心待ちにしていたプレイヤーも多いはず。ほかの二曲の新曲と合わせてぜひプレイしてみよう！

夏・KOI・ムッシュ!!／ビーチサンダルズ

spectrum／Takao Nagatani

今月もフライングゲット曲をどこよりも早く公開！

ヤミクラ／PON

LOVE WAR!!／Takao Nagatani

Electric Lady／Mutsuhiko Izumi

Mannequin／Sis Bond Chit

「Electric Lady」XG譜面化記念！泉 陸奥彦ショートインタビュー

――XG譜面化ということで、改めて曲の聴きどころをお聞かせください。

泉　1960年後期から1970年初頭にかけて一世を風靡したロックサウンドを再現してみました。ギター、ベース、ドラムが、それぞれ自己主張の激しい演奏になっています。その分、プレイのしがいがあると思いますよ。

――Vシリーズとの違いにどのような印象を感じましたか？

泉　ギターはボタンが増えているので少し難しいですが、本当のギターの運指に近くなった気がします。ドラムも左足のハイハットとバスドラムが増えてよりリアルになりましたね。

――読者に向けて一言お願いします。

泉　ギターもドラムもよりリアルになったと思います。この楽曲で、ギタリストやドラマーの気分になって楽しんでもらえたらうれしいです。そして本物の楽器にも興味を持ってくれたらうれしいな～！

ライブ感覚でステージを作れ！ 「Set List」モード追加！！

新モード「Set List」は、ライブのセットリストのように決められた楽曲を順番にプレイするモード。一つの「Set List」は3～10曲程で構成されており、楽曲のイメージや難度など、さまざまなコンセプトに沿って組まれている。最後までクリアすると新しいアバターパーツや新XG譜面の獲得など、いろいろな特典が用意されているぞ。また、e-AMUSEMENT GATE使った特殊な「Set List」も存在し、こちらはすべて新譜面となっている。いろいろなタイプの「Set List」をプレイしてライブ感覚で大いに楽しもう！

決められた楽曲を順にクリアしていき、すべての楽曲をクリアすればOK。楽曲はもちろん曲数も「Set List」によって変化する。

「Set List」は複数存在し、今後も増えていく。順にクリアしていけば、自然と『ギタドラ』テクニックが向上しているはずだ！

「SET List」モード実装記念　サブディレクター mito ショートインタビュー

――「Set List」実装の経緯についてお聞かせください。

mito　『ギタドラ』は歴史が長く、収録曲も膨大です。そのため、「今日はこういう楽曲を選びたい！」というときに、一曲を選ぶのはどうしても悩んでしまい、自分の知っているレパートリーから選びがちです。それを簡単に新しい楽曲も選べるようにしたかったのが理由です。例えば「今日はアニソンぽい楽曲で遊びたい」と思ったときにアニソンの「Set List」を選び、順番に演奏し、あたかも一つのライブステージを構成していく。そんなイメージで遊べるような感じになっております。

――「Set List」の内容についてお聞かせください。

mito　初心者の方が順番にプレイしていけば、自然とギタドラに慣れていき、腕前も上がっていくような「Set List」もありますし、先ほどありましたように「楽曲のタイプ」によって構成されたものなどもあります。例えば、「Girls Rock」だったり「アニソン」などですね。解禁するアバターアイテムには「Set List」のモチーフに合ったカラーのTシャツや楽曲の柄のシャツなどいろいろありますので、ぜひ獲得していただきたいです！

――最後に読者にメッセージをお願いします。

mito　本作は、今後もいろいろなバージョンアップやイベント開催など、もっともっと面白くなっていきますので、楽しみにしてくださいね！

エリアごとに注意ポイントをチェック!

STAGE-05

郊外エリア～地下通路～中心部へ「バックヤード」

移動速度をカバーするためには、敵機の出現パターンを覚えることが必須事項! ハイパーの使用ポイントをパターン化して、難所を乗り越えよう!!

怒首領蜂 最大往生 完

DODONPACHI SAIDAIOUJOU

長丁場となる最終ステージの道中ポイント＆ボスを攻略!

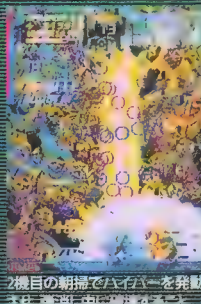
圧倒的な物量でプレイヤーの行く手を阻む最終ステージ。ステージ道中のポイントに加え、ボスラッシュを徹底攻略! さらにファン必見の開発者インタビューも、併せて掲載していくぞ!!

怒首領蜂 最大往生
- ■メーカー：ケイブ
- ■ジャンル：縦スクロール型シューティング
- ■操作方法：レバー＋3ボタン
- ■発売日：2012年4月20日(稼働中)
- ■使用基板：CV1000

Text：伊勢猫

道中序盤 左右の切り返しをパターン化

自機狙い弾が途切れないステージ序盤は、画面下で左右に往復しながらの誘導＆回避が基本。ショット主体でザコ敵機＆戦車を一掃しつつ、大型戦車などの出現ポイントを覚えてレーザー破壊する。ただし、ザコ敵機を撃ち漏らすと、逃げ道が無くなりやすいので注意!

画面両端に出現した雅掃や双顎などは、弾封じ(カコミ参照)で処理していきたい。なお、4ボスで温存したハイパーは、中ボス前のラッシュ地帯で使っていこう。

2機目の朝掃でハイパーを発動させ、弾消し中に破壊すること。

雷雲×2機を撃ちに行く前にショットで戦車群を一掃しよう。

強制スクロール時の砲台群は速攻破壊で反撃を封じていく。

ハイパー発動時＆衛掃破壊時の弾消しで敵弾を処理すること。

道中中盤 厳しい場所はボムでゴリ押し!

中ボスの出現エリアを抜けた先は、破壊時に画面上の敵弾が消せる衛掃を有効活用。ハイパー発動～終了のタイミングをパターン化すれば、高速リチャージ(カコミ参照)でハイパーメーターを維持していける。ただし、ハイパー継続で物量を押し返すのがセオリーとはいえ、リチャージし過ぎるとランクが一気に跳ね上がるので注意! 敵弾が多い雅掃編隊や光掃の出現ポイントなどは、ボムを使って抜けた方がランクも下がって一石二鳥だ。

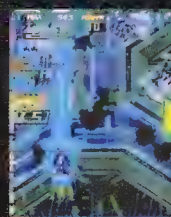
道中終盤 ハイパー&ボムの安定パターン

高速スクロールのステージ終盤は、ハイパーとボムの併用で安全に抜けるのがオススメ。具体的なパターンとしては、高速スクロール前の光掃×2機を引きつけてハイパー発動。高速スクロールの前半は、ハイパーショットの火力でゴリ押しすれば問題無し。ハイパーが切れたら自機狙い3WAYをバラまく天糖編隊に注意しつつ、気持ち早めにボス前でボム使用。この間に蜂アイテムを回収すれば、あとは最終ボスを残すのみだ。

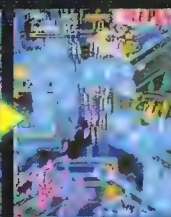
前半をハイパーショットで進め、敵弾の数を大幅に減らせる。

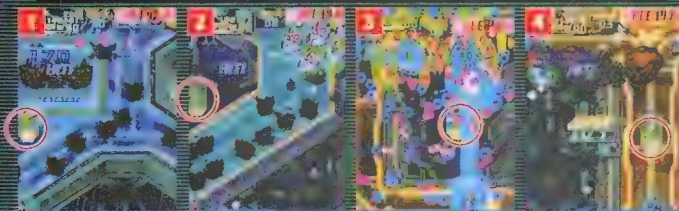
蜂アイテムの出現ポイントでボムを撃って安全確実に回収だ。

道中テクニック1 画面端を使った敵弾封じ

ステージ4でも使ったテクニックとして、画面外へ雅掃や双顎を追い出すことで、敵弾を封じることが可能。移動速度が遅いタイプCでは、この弾封じを活用することで攻略パターンを組みやすくなる。

このぐらいの位置であれば、双顎は攻撃してこない。切り返しをパターン化して安全に破壊しよう。

道中テクニック2 衛掃を使ったリチャージ

道中中盤に出現する大型機・衛掃は、破壊時に弾消し効果がある。このため、ステージ3のエリアボスで解説した高速リチャージが可能。ハイパー発動をパターン化すれば、ショットで物量を押し返せる。

ハイパー中はアイテム大が出現! 終わり際に衛掃を破壊すれば、一瞬でハイパーがたまるのだ。

STAGE-05 蜂アイテムが隠れているポイント

ステージ序盤は蜂アイテムが2個あって、朝掃ー2台目破壊の手前に1。そこから少し進んだ戦車群の画面左端を撃つと2が出現。3と4は中ボスの出現エリアに設置されており、攻撃パターン③を目安に3を回収。攻略パターン通りに行けば、雷掃の出現ポイントで右側通路を撃って4を出現＆回収できるハズ。

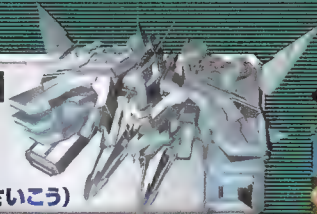
ステージ中盤にも蜂アイテムが2個あって、4機目の衛掃を破壊した直後の画面右端に5。右方向の強制スクロールが終わった直後、7機目の衛掃の右側に6が設置されている。7と8はステージ終盤のボス前にあり、画面左端の7はボムを使っての回収が安全。ボス直前の画面左端にある8でパーフェクトだ。

■ステージ5に出現する敵一覧 (得点は[本体の素点]＋[上昇の素点])

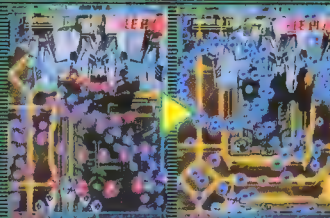
敵機名称	種別	得点
妓顎(ぎがく)	ザコ	160+290Pts.
礎顎(そかく)	ザコ	360+840Pts.
恋顎(れんかく)	通常	330+1,570Pts.
輝愕(きがく)	大型	1,390+10,560Pts.

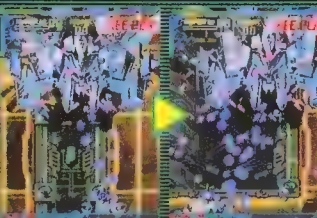
攻撃パターンを見切って速攻撃破！

AREA BOSS 災光（さいこう）

ボス得点 5,000,000Pts.

ステージ5の中ボス・災光は、ほとんどが自機狙いの攻撃パターン。スタート直後に密着してオーラ撃ちも可能だが、移動速度が速いタイプで無理に狙う必要は無い。厄介な攻撃パターン③については、ハイパーの再使用でやり過ごすのが理想的な展開。ハイパーメーターが足りない場合、ボム1発を使用して蜂アイテムを回収すること。あとは体当たりに注意して、攻撃パターン④で左右のパーツ部分へオーラ撃ちすれば撃破できる。なお、撃破可能な攻撃パターン④までを解説したが、この先にも攻撃パターンの続きがある。安定してきたら破壊タイミングを調整して、敵弾変換で得点アイテムを狙ってみよう。

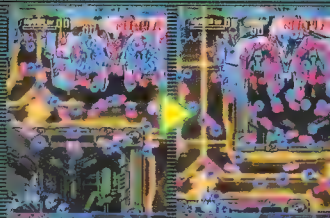
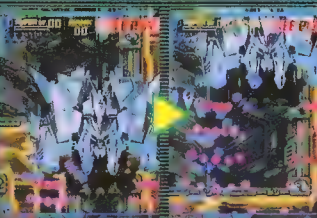
中ボス戦のスタート時にハイパーメーター残量を確認。メーターが足りなさそうな場合は開幕オーラ撃ちで稼ごう。

パターン①：7WAY連射→全方位弾

スタート直後は自機狙いの7WAYだけ見て、少しずつ横移動すればOK！　奇数の全方位弾も自機狙いなので、そのまま横移動し続ければ回避していける。

パターン②：自機狙い弾＋機雷攻撃

この攻撃も自機狙いの連射弾を引きつけ、画面下を少しずつ横移動すればいい。機雷の破壊時に低速弾が残るので、移動速度を調整して回避していこう。

パターン③：全方位混成弾幕×4

左右と中央の全方位弾の混成弾幕で、慣れてしまえば見て避けも可能。回避のパターン化が難しいので、ハイパーかボムでやり過ごすのがベターな選択だ。

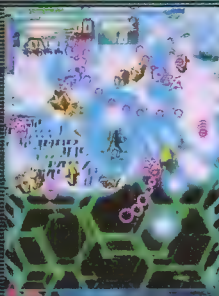
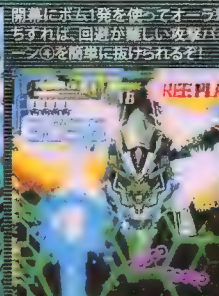
パターン④：扇状混成弾幕×5

ボス本体が画面下まで移動後、上昇しながら扇状の混成弾幕を発射。本体中央の4WAYだけが自機狙いなので、画面端でボスに合わせて動けば安全だ。

ここまで来ればクリアも目前！

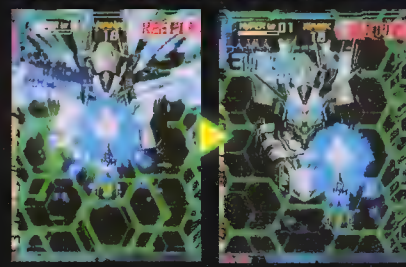
STAGE-05 BOSS 幸龍（こうりゅう）

ボス得点 25,000,000Pts.

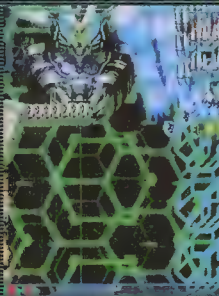
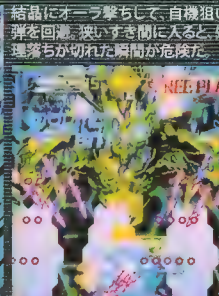
第一形態　開幕にボムを使ってオーラ撃ちで攻撃パターンをキャンセルしよう！

ビット攻撃がメインの第一形態は、攻撃パターン①の開始直後まで張り付き可能。敵弾回避に多少の慣れこそ必要だが、弾速が遅いためにギリギリまでオーラ撃ちでダメージを稼げる。とはいえ、第一形態の耐久力も高いため、厄介な攻撃パターン④を飛ばすことはできない。そこでオススメしたいのが、スタート直後にハイパー～ボム乗っかりのオーラ撃ち。ボス前の蜂アイテムを回収してハイパーLv.1があれば、ボム1発を使って攻撃パターン④の開始直後に撃破できる。コレさえやり過ごしてしまえば、安全確実に第二形態へ進めるので、必要経費と割り切ってボムを使ってしまった方がいい。

スタート直後にオーラ撃ち→ハイパーで弾消し。弾消し効果が切れたらボム→オーラ撃ちしよう。

開幕にボム1発を使ってオーラ撃ちすれば、回避が難しい攻撃パターン④を簡単に抜けられるぞ！

形態変化時の体当たりに注意！

後半ステージのボス同様、攻撃形態の切り替わり際などにオーラ撃ちで耐久力を削っていける。ただし、第一形態こそボス正面に貼り付けるが、第二形態＆最終形態だとボス本体の形状が変化。針パーツに体当たりしないよう、ボス本体に斜めから張り付いてオーラ撃ちしていきたい。

第一形態のビットが自爆すると、針パーツが装着されてジェット蜂形態へ移行。中心軸をズラして張り付くのが安全だ。

第二形態　最終形態の速攻撃破に向けて結晶バリアでハイパーメーターを確保!!

第二形態で注意すべきなのが、攻撃パターン⑧～⑩のコンビネーション攻撃。攻撃パターン⑨の針突進をいかに誘導するかで、その後の弾避けが格段に難しくもなる。具体的な攻略パターンとしては、攻撃パターン⑧の扇状弾を避けきった後に画面右上（あるいは左上）にショットで移動。針パーツが動いたのを見て、逆サイドへ逃げるのがオススメ。コンボ継続こそ切れてしまうが、この位置へ誘導すれば、画面下での弾避けがかなり楽になる。攻撃パターン⑩については、結晶バリアでレーザーを遮られてしまうが、結晶への撃ち込みでもボス本体にダメージが通るので焦らずに行こう。

結晶をショットで撃ちながら画面上部へ移動。針パーツが伸びきったタイミングで回避していく。

結晶にオーラ撃ちして、自機狙い弾を回避。狭いすき間に入ると、処理落ちが切れた瞬間が危険だ。

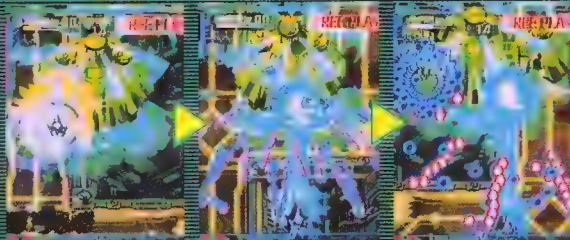
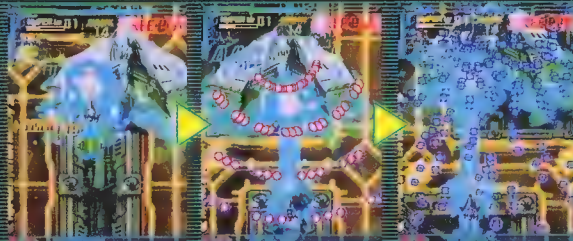
最終形態　旋回弾を待ってハイパー発動

ショット強化の機体であれば、攻撃パターン⑪でハイパーLv.6以上ためることが可能。最終形態は耐久力が少ないので、形態変化時にオーラ撃ち～旋回弾まで引きつけてハイパーで幸龍を撃破できる。

形態変化時のオーラ撃ち後は、全方位弾を自力で回避。自機狙いの連射弾を回避し、赤色の旋回弾を引きつけてハイパー発動。敵弾消し時間を使ってオーラ撃ちで削れる。

敵機名称	種別	得点
弩顎（とがく）	大型	3,680+25,760Pts.
衆顎（しゅがく）	通常	180+180Pts.
双顎（そうがく）	通常	7,390Pts.
華掃（かそう）	ザコ	240Pts.

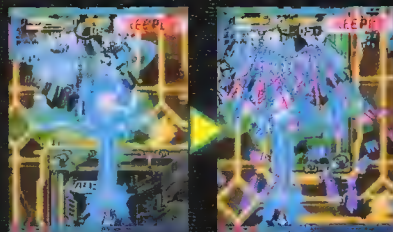
AREA BOSS 雷掃（らいそう）

災光の撃破後に出現する中ボス・雷掃は、攻撃パターンが強化された改良型。とはいえ、ほぼステージ2の出現時と同じ攻略パターンが通用するので、出現直後のオーラ撃ちと体当たりに気をつければ問題無し。また、耐久力が低いために、全方位青弾＋3WAY赤弾で撃破していける。

雑魚編隊の敵弾に注意して、画面左端から出現したところへ張り付いて停止するまでオーラ撃ち。弾幕のベースはステージ2と同じだが、出現直後の連射弾に5WAY青弾が混ざるので注意！ 次の全方位弾に関しては、3WAY赤弾の隙を抜ければOK。

こちらも画面右端から出現した直後に張り付いて、ボス本体の停止までオーラ撃ちを継続。停止直後に扇状弾を撃つので、ショットに切り替えて距離を確保しながら回避する。バラ蒔き弾は弾数が増えているので、前後に動くことを意識して抜けていこう。

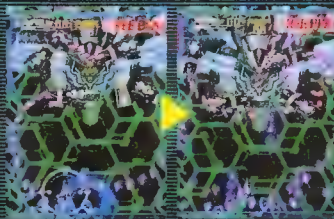
AREA BOSS 飛掃（ひそう）

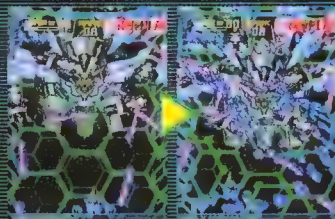
雷掃を撃破した後は、しばらくすると改良型の飛掃が画面右端から出現。こちらも攻撃パターンこそ強化されているが、ここまで辿り着けたなら苦労はしないハズ。出現タイミングに合わせてボス本体に張り付く動きをパターン化すれば、ハイパー無しでも簡単に撃破していける。

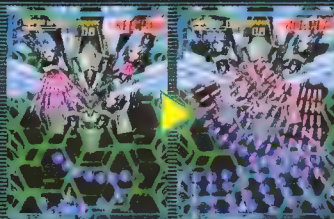
道中テクニック3
中ボスラッシュの早回しにご用心!?

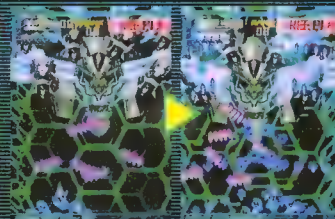
中ボスの出現エリアに関しては、「敵機を早く倒すことで、新たな敵機が追加される」早回しが可能。災光以降の中ボスが早回しの対象となっており、ワザと時間をかければ雷掃や飛掃との戦闘を回避していける。逆に連続ハイパーで戦闘時間を短縮すれば、再改良版の雷掃が出現。攻撃パターンが強化されているため、1機目の雷掃と同じ感覚での弾避けは厳禁！ さらに戦闘時間を短縮すれば、再強化版の飛掃まで出現する。

外見上の違いこそ無いが、攻撃パターンが変わっているので要注意！ 連続ハイパーやボムを使う場合は気をつけること。

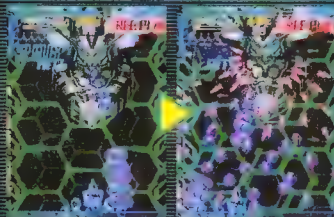
STAGE-05 BOSS 攻撃バリエーション

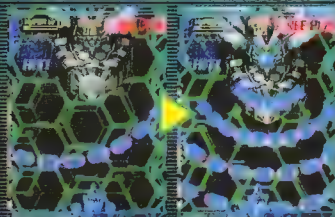
パターン①：旋回弾＋垂直連射弾

ビットからの旋回弾＋角度を合わせた垂直連射弾のコンビネーション。ボス本体の正面をキープした状態で距離を取って、旋回弾のすき間を抜けていく。

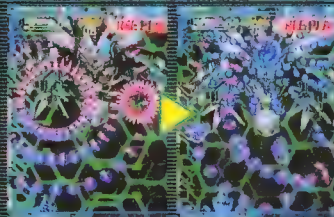
パターン②：旋回複合弾幕×6

ビットからの旋回連射弾＋ボス本体からの旋回弾といったコンビネーション。旋回速度が異なるので、連射弾が迫ってきたら旋回弾を前移動で抜けよう。

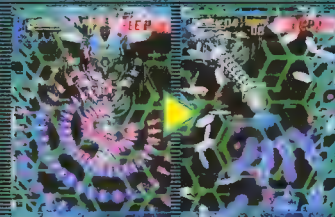
パターン③：自機狙いの扇状弾幕

ビットからの扇状弾で、段階的に発射＆連射弾数が増えていく。いずれも奇数弾なので、中心軸から少しだけ自機をズラすだけで簡単に回避していける。

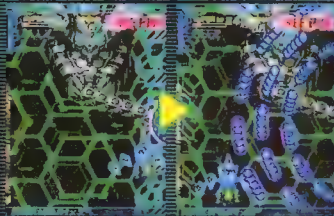
パターン④：自機狙い弾＋固定弾幕

第一形態で最も厄介な自機狙い＋固定弾の複合弾幕。基本的に左右へ切り返せばいいが、自機狙い弾の発射サイクルが早くなる前に倒せるのが理想的だ。

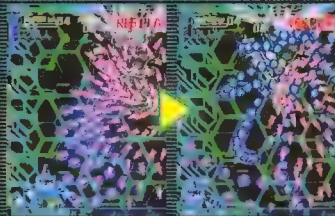
パターン⑤：連射弾＋扇状弾×2

先に撃ち始める自機狙いの連射青弾は、画面端へと誘導。その弾道を追いかける形で扇状弾が広がるので、少しずつ自機を横移動させて回避していこう。

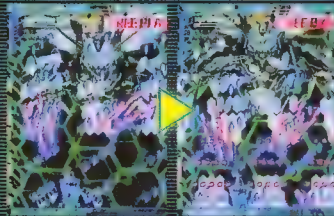
パターン⑥：自機狙いの扇状連射弾

段階的に発射＆連射弾数が増えていく。ボス本体からの扇状弾。散弾のすき間が交互に連なっているので、1回ごとに自機の位置を微調整して避けよう。

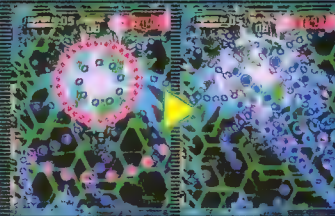
パターン⑦：全方位複合弾幕×3

全方位弾×2→全方位連射弾のコンビネーション。3セット目の青弾は弾道がブレるので、ギリギリで避けずにすき間の中央へ向かって回避していきたい。

パターン⑧：針弾幕→扇状弾＋結晶

伸びた針パーツからの固定弾幕は、すき間に入って動かなければOK。続く扇状弾＋結晶からの自機狙い弾は、画面端から少しずつ移動して回避しよう。

パターン⑨：針突進→全方位弾

自機座標を狙った針パーツの突進後、着弾ポイントから全方位弾が広がる。前後の攻撃パターンが一連の流れなので、うまく画面横へ誘導していこう。

パターン⑩：針弾幕＋全方位連射弾

全方位弾後、引き戻されるパーツからのバラ蒔き弾＋全方位連射弾。いずれの弾幕も動きに合わせてブレるので、しっかりとすき間を見て微調整しよう。

パターン⑪：弾幕結界＋結晶バリア

第二形態のオーラスだが、弾速は遅いので避けること自体は難しくない。ただし、自機後方へ結晶バリアを撃ち漏らすと、背後から敵弾が飛んでくる。

パターン⑫：全方位弾→発狂弾幕

最終形態のループ攻撃で、全方位連射弾→旋回弾＋連射弾が交互に繰り返される。赤色の旋回弾が厄介とはいえ、耐久力も少ないためハイパーで倒せる。

敵機名称	種別	得点
天糖（てんとう）	ザコ	240Pts.

敵機名称	種別	得点
雅掃（かそう）	通常	1,220Pts.

敵機名称	種別	得点
光掃（こうそう）	大型	34,770Pts.

敵機名称	種別	得点
麗雲（れいうん）	大型	21,580Pts.

開発スタッフ INTERVIEW

怒首領蜂 最大往生 完

DODONPACHI SAIDAIOUJOU

攻略記事も最終回ということで、『最大往生』を生み出した開発スタッフへ突撃インタビューを敢行！　ネット上で話題のアレについても、ズバッと答えていただきました。

聞き手：伊勢猫、ヤエ(アルカディア編集部)

純粋に避けて撃つ楽しさとシンプルさを追求したゲーム性

まず始めに『最大往生』のプロジェクトが立ち上がった経緯について詳しくお願いします

IKD　『大往生』のころから「これでおしまい」と言い続けていますけど、『最大往生』はいろいろな経緯がありまして……（笑）。現状でのアーケード市場に新規タイトルをリリースするのは正直かなり厳しいものがあります。そういった状況下であえて勝負を賭けるには『首領蜂』シリーズしかないと考え、このタイトルになりました。プロジェクトのスタートはけっこう前で、去年の3月くらいから始まっています。それ以前に弊社が作っていた『赤い刀』や『デススマイルズⅡ』もそうですけど、近年のタイトルは制作期間がやたらと短くて、バランス調整する余裕がないみたいな状況。ユーザーさんからも「これはどうなのよ？」と苦言をいただいたりもして……。今回は『首領蜂』のブランドもあって、ちょっと会社の方に無理なお願いして、開発期間を長めに取ったんです。

そんな『最大往生』のプロジェクトに、小泉さんが合流されたのはいつぐらいでしょうか？

同じ年の12月からですね。それまでの間は、Windows Phone用の『DODONPACHI MAXIMUM』の開発に携わっていまして、それが終わった後に『最大往生』へ合流したというような流れです。ちなみにアーケード版の『首領蜂』シリーズへ参加したのは、今回が初めてでもあります。

相当なプレッシャーを感じられたのでは？

そうですね。前作の『大復活』がハイパーカウンターで敵弾を消せる」といった一風変わった仕様でしたけれど、IKDさんから「純粋に避けて撃つ楽しさを感じる、シンプルなゲームにしたい」という話を伝えられていたので……。その「シンプルさを追求した面白さ」の部分でずっと悩んでいた記憶がありますね。

シンプルなゲーム性とのお話ですが、プロジェクト当初から意図していたのでしょうか？

IKD　今回、弾消しについては、「基本的に極力やらない」。ゲームシステムを限りなくシンプルにして、「弾避けによるシンプルな攻防を作りたい」というのがスタートラインになります。その路線で企画を立てて進めて行ったのですが、なかなかうまくまとめ切れなかった状態が続いていたんですよね。そこで、『MAXIMUM』が終了した小泉に参加してもらいました。こういうコンセプトでまとめてほしいとだけ伝えて……、今考えるとちょっとひどいバトンの渡し方ではありましたけど（笑）。

『大往生』を踏襲しているのは、そういったコンセプトを受けてのことになるワケですね。

ゲームのコンセプトとしては、「2012年版の『大往生』を作る」でした。弊社のタイトルではユーザーさんによく遊んでいただいて、ある意味で世間に出回ったタイトルなんじゃないかと思うんです。そこにあった良さを踏襲しつつ、今の時代にも合った遊び方。例えばこれまでは見えなかったステータスを見えるようして、「だからこうなったんだね」と関係性が分かる仕掛けを入れること。そういった部分を通じて『大往生』を今の時代に合った形にしようと。それがシンプルな『首領蜂』の進化に繋がると個人的に考えたんです。

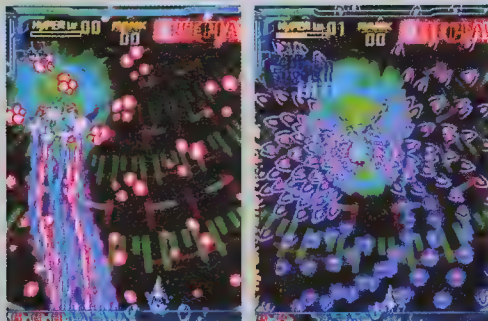
本作ではキャラクター性も強く打ち出されていますが、これも当初からだったのでしょうか？

IKD　今回はゲームの打ち出し方として、「極めてストレートに行こう！」という話になったんです。弊社では、「ストレートじゃ面白くない」とヒネるクセみたいなモノがありまして……（笑）。『最大往生』に関しては、とにかくド真ん中、ド直球で行こうと最初に決めていました。もしかしたら自社基板で開発する最後のタイトルになるかもしれないということで、ストレートにカッコイイものをやりたいといった想いがあったんですよね。それで声優さんも豪華メンバーとなり、キャラクターの打ち出し方も分かりやすくしようということで、あのような見立てになっています。それでも、キャラクターデザインを担当していただいた凪良さんには、「ケイブさんが出すアイデアはストレートじゃありませんっ！」と、さんざん怒られながら話を詰めていきましたけど（笑）。

ゲームのコンセプトとしては、2012年版の『大往生』

アプリソリューション部 プログラマー　**小泉 大輔**

『赤い刀』や『DODONPACHI MAXIMUM』などの制作を経て、本作ではシステム構築、バランス調整を担当。調整プレイ中は、タイプCの自機を愛用していたとのこと。

敵機名称	種別	得点
朝掃（ちょうそう）	大型	26,300Pts.
晶雲（しょううん）	大型	26,980Pts.
衛掃（えいそう）	大型	42,540Pts.
洸雲（こううん）	通常	1,000Pts.

小泉氏の話にあった「分からん殺し」の開幕弾幕は、ボス正面に向かって展開される超高速弾幕。このほかにも歴代シリーズに登場した攻撃パターンが再現されており、第二形態のループ弾幕が極悪！　火蜂の通称：ふぐ刺し→緋蜂の通称：洗濯機がエンドレスで続く上に、ランクで弾速が大幅にアップするといった徹底ぶり。お約束のバリア無敵があるため、ボムも無効化されてしまう。

EXTRA BOSS

陽蜂（ひばち）

CV：悠木碧

「じゃあ、イキますよ……」

■陽蜂の出現条件
- 自機×１ミス、ノーコンテニュー（２人プレイ不可）
- 蜂アイテムパーフェクトを３回以上達成

開発者としての葛藤と『最大往生』が目指したモノ

「アーケードっていいよなぁ～」って改めて思いますね

IKD　アプリソリューション部 部長

歴代のケイブシューを世に送り出した功労者。本作ではプロジェクトの立ち上げ後、プロデューサー業務に専念。愛用自機はシリーズを通じてタイプA派とのこと。

ロケテストから本稼働とプレイヤーたちの声を聞いてみて、どのように感じられていますか？

IKD　率直に言うと、非常にいい反応をいただけて安心しました。個人的には「うれしい」の一言です。ロケテストでにぎわっているのを見ると、「やっぱりアーケードっていいよなぁ～」って改めて思いますね（笑）。ネットでのコミュニケーションを否定する気はありませんけど、ゲームを囲むのって最高だなと思います。実はプロジェクトを進行する中で、難航していた部分もありまして……。事前の社内テストでは、辛辣な意見が出ていたんですよ。これでロケテストを実施して、「一般の方の反響も散々なものだったらどうしよう」といった不安が個人的にすごくありました。だからロケテストの段階で、かなりの好感触を得られた時は、本当にうれしかったですね。

一稼働後、後半ステージが難しいとの声を聞きますが、狙って調整した部分なのでしょうか？

IKD　細かな話は小泉に聞いてもらうとして、僕からは「『大往生』は若干辛口であるべき」というオーダーを出していました。『大復活』がシステムの面もあって、難易度自体は抑え目になっていました。だけど、『最大往生』はガチ勝負で、ちょっと辛口で長く遊んでもらいたいなと。だから小泉に対しては、「ちょっと難しめに（調整を）やっといて」とオーダーを出しただけです（笑）。

小泉　近年のタイトルとしては難易度をかなり高めに設定していますが、『大往生』よりハイパーシステムがたまりやすかったり、オートボムもあったりして、難しいけど少しずつ進めることを意識しています。ハイパーが使えるタイミングにしても２倍ぐらいあって、ゲームのサイクルが早くなっているハズです。ミスしてしまうんだけど、ハイパーを持っているシチュエーションが多いから「あの時に頑張れたらもうちょっといけた」といったバランスを念頭に置いて調整してあります。

恒例の隠しボス「陽蜂」ですが、どういった意図で本作にも登場させたのでしょうか？

IKD　それはもう単純に必須キャラなので、当然入れなければいけないという前提でした（笑）。

小泉　ただ、ショット強化、レーザー強化、エキスパート強化で出すかどうかは相当悩みました。

IKD　そこは何度も熱い議論を重ねましたね。

小泉　やっぱりエキスパート強化だけ出した方がいいという考えもありましたけど。今回はどのモードでもやり込んだ先に真ボスが居ることで、例えば「真ボスが居ないからショット強化やレーザー強化はグレードが低い」とかいうことではなく、最後まで遊んでほしいという意味がありました。

本作における陽蜂の攻撃パターンは、どこかで見たことのある懐かしいバリエーションばかりですよね？

小泉　歴代『首領蜂』の攻撃パターンを踏襲した形で、懐かしい人には懐かしいと思います。初見だと真下に居て分からん殺しされると思いますが（笑）。あとはラストの発狂攻撃ですね。アレは『怒首領蜂』へのオマージュなのですが、ふぐ刺し全方位弾に対して、ハイパーレーザーを撃ち込むといった、今までに無かったシチュエーションを楽しんでもらえるのではないでしょうか。

それではインタビューの締めとして、本誌読者とファンへ向けたメッセージをお願いします。

小泉　ケイブの『怒首領蜂』というブランドが世に出て、『最大往生』の名の通りに長く遊べるタイトルになっていると思います。最大に往生してもらって、長く遊んでいただければ幸いです。

IKD　プロジェクト当初から紆余曲折ありましたが、アーケードのシューティングを出そうということで、開発スタッフのほとんど全員で取りかかって進めてきました。みんなの想いもあって、無事にこういう形で世に出すことができました。小泉の方も頑張って調整してくれた結果、『怒首領蜂』シリーズの名に恥じないクオリティーになっていると思います。原点回帰したシューティングならではの面白さを追求をしたゲームになっていますので、末長く遊んでいただけたらうれしいです。

（６月某日ケイブ本社にて収録）

初音ミク Project DIVA Arcade Version B

プロジェクト ディーヴァ アーケード

初音ミク Project DIVA Arcade Version B
■メーカー：セガ
■ジャンル：リズムアクション
■操作方法：タッチパネル＋4ボタン
■稼働日：7月5日稼働予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.NET

これまで『Version A』として稼働してきた本作が、ユーザーからのさまざまな要望を取り入れてパワーアップ！　より遊びやすくなった『Version B』として稼働するぞ。

Text:飛鳥

『Version B』では筐体周りも一新！
イメージカラーが白を基調とした
爽やかなものになった。

Version Bで追加された新要素を紹介!!

これまでにも何度か細かい機能追加などを重ねてきた本作だが、『Version B』では新たにライバル機能、画面撮影機能、ランダムモジュール選択、ランダム選択、Twitter連動機能、EXCELLENT評価など多岐にわたる要素が追加された。これらの新要素は、そのほとんどがユーザーから寄せられた要望を反映したものになっており、ユーザーと共に創り上げている本作ならではのバージョンアップとなっている。

ここからは、追加された各要素について個別に紹介していくぞ。『Version B』の新機能を上手に使いこなせば、今までよりもさらに本作が楽しくなること間違いナシだ！

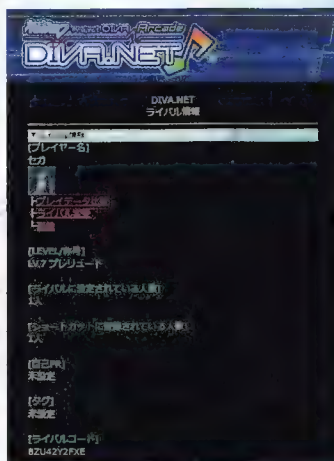
ライバル機能を使えば、曲選択画面で曲ごとに自分とライバルのスコアが右下に表示される。友達とスコアを競い合おう。

画面撮影機能で好きな場面をパシャリと撮影！　撮影した画像のダウンロードも可能だ。お気に入りのモジュールでステキな写真を撮ろう！

ライバル機能でほかのプレイヤーと切磋琢磨!

ライバル機能は、設定したプレイヤーと自分のスコアを比較できる機能で、利用するにはDIVA.NETで登録・設定が必要となる。最大20人まで「気になるプレイヤー」として登録が可能で、その中から一人をライバルとして設定することで、設定したプレイヤーのスコアを筐体に表示できる。また、ライバル登録はライバル登録が許可されているプレイヤーのみ登録できるので、ライバル登録をするときは注意しよう。

ライバルのスコアは楽曲選択画面のほか、ローディング画面やリザルト画面でも確認できる。さらに、プレイングの詳細はDIVA.NETで閲覧可能だ。

ライバル登録をすると、楽曲選択画面の右下（ジャケットの下）に自己ベストとライバルのスコアが表示される。選曲時にすぐ確認できるので、プレイの指針にしよう。

ライバルの登録や設定はDIVA.NETで可能だ。ライバル登録するには、『Version B』を一度プレイしてライバルコードを発行する必要があるぞ。

ライバル 84.63% 230110pts.
自己ベスト 96.77% 260050pts.

ライバルよりスコアが上回っている場合は自己ベストが黄色く表示されて分かりやすい。

DIVA.NETでは、登録したライバルと自分の総合クリア統計や難度別クリア統計、曲別クリア統計など、さまざまなデータの閲覧・比較が可能。ここでライバルの成績をチェックしよう。

楽曲やモジュールにランダム選択が追加

楽曲やモジュールをランダムに選択してくれるランダム選択機能。これは、楽曲ならその時に選択可能な楽曲の中からランダムで楽曲が決定される。例えば、マイリスト機能などを使って楽曲をあらかじめ絞っている場合は、その中からランダムで選択される。モジュールは、現在所持しているモジュールすべての中からランダムで選択できるほか、キャラクターを決めてモジュールをランダムに選択することも可能だ。ただし、このランダム選択機能はAime（ICカードや電子マネー対応携帯電話）使用時のみ利用できるので覚えておこう。

ランダムモジュール選択は、現在所持しているすべてのモジュールの中からランダムに選ぶオールランダムだけでなく、キャラクターを絞ったランダム選択も可能だ。

楽曲ランダム選択は、楽曲選択画面で写真のような項目を選択すればOK。その時に選択可能な楽曲の中からランダムに楽曲がセレクトされ、リズムゲームがスタートするぞ。

画面撮影機能を使ってお気に入りの一枚を!

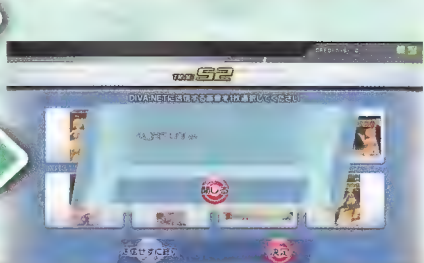
画面撮影機能はPV鑑賞モードに追加された機能で、PV再生中に好きなシーンを最大8枚撮影できる。撮影方法は縦と横の2種類があり、ボタンで切り替えられる。また、縦の場合は画面内にガイドが表示されるので、撮影するときはガイド内に被写体が収まるように撮影していこう。

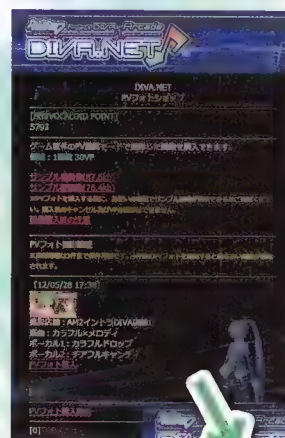
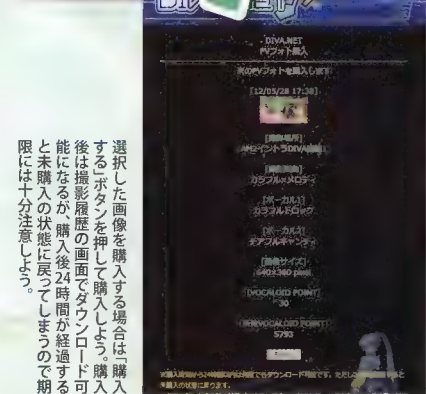
PVの再生が終了すると、撮影した画像の中から1枚を選択（残りは破棄される）してDIVA.NETへ送信し、送信した画像をDIVA.NETからダウンロードできるのだ。ダウンロード可能な画像サイズは、横画像が640×360 pixel、縦画像が360×640 pixelとなっており、DIVA.NET上で縦・横の変更や解像度の変更はできない。また、画像のダウンロードはAime使用時のプレイのみ可能で、ダウンロード時に別途VPが必要となるので覚えておこう。

画面撮影機能は、「このシーンを画像として残したい！」というファンにはうれしい要素。ぜひキミだけのお気に入りの一枚を撮影しよう！

PV再生中に自分の好きなシーンを撮影しよう。直前に撮影した画像は右下に表示されるようになっている。

PV再生終了後は、撮影した画像の一覧が表示される。気に入った画像があったら画面に直接タッチして選択しよう。

画像を選択すると少し大きく見られる。ここで選択した画像をDIVA.NETに送信する場合は、○ボタンを押して送信しよう。

無事に送信が完了したら、DIVA.NETで画像が確認できるぞ。ちなみに、送信した画像以外は破棄されるので注意しよう。

画像ダウンロード方法

DIVA.NET上では撮影履歴が最大3件まで保存される。ここで購入したい画像を選択しよう。購入にはVPが必要になるぞ。また、購入する前にサンプル画像を選択して、画像が表示できるかどうかを確認しておこう。

選択した画像を購入する場合は「購入する」ボタンを押して購入しよう。購入後は撮影履歴の画面でダウンロード可能になるが、購入後24時間が経過すると未購入の状態に戻ってしまうので期限には十分注意しよう。

Twitter連動機能を活用しよう

Twitter連動機能は、ゲームと連動して自動的にツイートしたり、任意に自分のプレイ情報をツイートできる機能で、気軽に他のプレイヤーと交流できるぞ。Twitterの使い方については別途Twitter社の公式ウェブサイトを参照してほしい。ここでは、Twitter連動機能について登録方法や設定方法を解説しよう。

登録方法

❶DIVA.NETのTOPメニューから「Twitter連動」を選択し、「Twitter連動設定する」押す。

❷Twitter社の連動アプリ認証画面が表示されたら、自分のTwitterアカウントを入力して「連動アプリを認証」ボタンを押そう。

❸ツイート詳細設定画面に移動したら、各項目をON／OFFで設定することで自動ツイートが開始される。

ツイートボタンでツイート

PC及びスマートフォンでのみ、クリア統計情報、プレイ履歴詳細、レコード、ランクインリスト、ライバルコードを任意にツイートできる。

自動ツイート

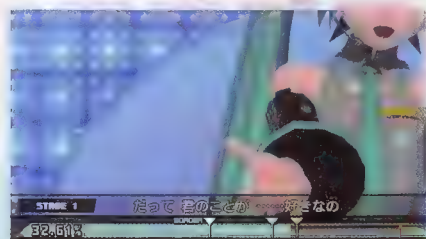
ツイート詳細設定画面でON／OFFの設定をした項目のみ、ゲームと連動して自動ツイートされる。設定可能な項目は下の①～⑩だ。オプションでプレイヤー名やプレイ店舗名も表示可能だ。前述のライバル機能との連動するものもあるぞ。

①LV変動：LVアップ時
②称号獲得：称号獲得時
③楽曲クリアランク：クリアランク更新時
④楽曲最高スコア：スコア更新時
⑤楽曲最高達成率：達成率更新時
⑥レコード獲得：レコード獲得時
⑦DIVAチケット交換：DIVAチケット交換時
⑧コンテストボーダークリア：コンテストボーダークリア更新時
⑨コンテスト完走（自己ベスト）：完走時点での自己ベスト更新時
⑩ライバル勝利宣言ツイート：ライバルにスコア・達成率で勝利時（※ライバル側が「勝利宣言ツイートを受け入れる」設定をしていた場合のみ有効）

クリア評価も追加

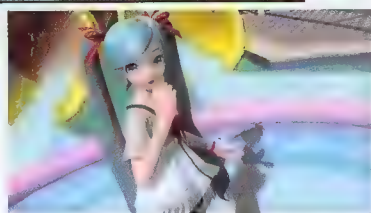
EXCELLENT評価とボーダークリアゲージの追加

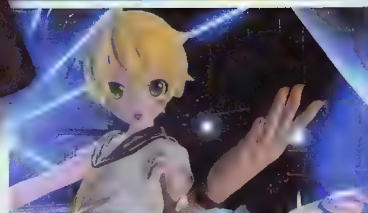
「EXCELLENT」評価は非常に高い達成率のときに獲得できる評価。そのため、すでに「PERFECTトライアル」がクリア済みの曲は「EXCELLENTトライアル」もクリア済みとなり、『Version B』初回プレイ終了時、1つにつき30VPが付与される。

またクリアボーダー表示機能は、DIVA.NETの楽曲共通設定内にある「クリアボーダー表示設定」を変更することで、「GREAT」や「EXCELLENT」のクリアボーダーをゲームプレイ中に表示できる機能だ。

クリアボーダー表示機能を使えば、クリアボーダー（白）の他に「GREAT」（銀）や「EXCELLENT」（金）のクリアボーダーが表示される。

Version Bで追加！　4種類の新モジュール

シャイニー

半袖のチュニックブラウスとデニムの短パンを組みわせて夏らしさを感じるミクさんのシャイニー。リボンや靴に使われている赤がとても可愛らしい。

ストレンジダーク

レン君のストレンジダークは動きやすいラフな服装に見えるが、髪型や顔のペイントなど細かい部分の違和感が重なり、少々ダークな印象を受ける。

サイレンス

シスター風のシックな衣装に身を包んだルカさんのサイレンス。落ち着いた印象の中に、どこかミステリアスな雰囲気を醸し出している。

スミレ

その名の通りスミレの花のような色合いと旅人のような装いが特徴的なスミレ。これまでに無いKAITO兄さんの新たな魅力が発見できそうだ。

闘いはさらなる次元へ突入!

大型バージョンアップとなる本作。プレイアブルキャラに四人のスーパーサイヤ人が加わるだけでなく、「ストーリーモード」や「テンションゲージ」のシステムにも注目だ。

ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■稼働日：2012年7月11日稼動予定
- ■使用基板：SYSTEM357

本文中では、使用するボタンを以下のように略しています。
気弾：㊋　打撃：㊈　ジャンプ：Ⓙ
ターゲット切り替え：Ⓣ
ガード：Ⓖ

Text：OYL

超サイヤ人襲来!

新キャラとして四人のスーパーサイヤ人が登場！　その名にふさわしい超高性能なキャラたちとなっている。後述のストーリーモードをクリアすると使用可能となるぞ。

瞬間移動！攻防自在の超戦士

原作でヤードラット星人に教えてもらった瞬間移動。これを会得したのが、スーパーサイヤ人の孫悟空だ。目に見えない高速移動をしながらの連続乱打攻撃や一瞬で移動してのかめはめ波など、途中で横やりを入れられにくい攻撃を数多く持つ。機動力と幻惑効果で立ち回れ!

瞬間移動かめはめ波

一定距離を瞬間移動してからかめはめ波を放つ技。性能を生かすなら近距離から発射しよう。

メテオスマッシュ

右へ左へと高速移動しながら乱打連続技をたたき込む。第三者の横やりに強いので使いやすい。

COMMAND LIST

必殺技名	コマンド	消費気力
メテオスマッシュ	(⬆+㊋㊈Ⓙ)	3
瞬間移動かめはめ波	(㊋㊈Ⓙ)	3
1位へ瞬間移動	(⬇+㊋㊈Ⓙ)	3

乱戦上等！暴走王子

超サイヤ人 ベジータ

打撃中に吹き飛ばしオーラに包まれるのが最大の特徴。この状態だと横やりを受けにくく、第三者から攻撃を受けても大きく吹き飛ばして連続技を邪魔されない。飛び道具には、範囲攻撃の気弾や方向変更可能な照射型のエネルギー波など、一癖あるものがそろっている。

3発の範囲型気弾を放つ。発射中にターゲットを切り替えれば、違う場所に撃ち分けることが可能。

ガトリングラッシュ

脚を止めての超乱打。吹き飛ばしオーラで、悟空の横やりを跳ね返す。傍若無人の王子様だ。

COMMAND LIST

必殺技名	コマンド	消費気力
ガトリングラッシュ	(⬆+㊋㊈Ⓙ)	4
ビッグバンアタック	(㊋㊈Ⓙ)	4
ファイナルフラッシュ	(⬇+㊋㊈Ⓙ)	5

7月7日(土)&8日(日)にて 超サイヤ人覚醒 先行体験会(仮称)を開催! 7月7日（土）と8日（日）の2日間、ナムコ・プレイシティキャロット巣鴨店にて、「超サイヤ人覚醒記念 先行体験会（仮称）」の開催が決定。また、稼働日の7月11日から、このキャンペーンでしか手に入らないアイテムが当たるWアイテムゲットキャンペーンを実施するぞ！　ぜひともこの機会に「ドラゴンボール」の新たな闘いに触れてみよう！

一撃入魂!驚愕の拳

超サイヤ人 孫悟飯

ガード不能攻撃

ボタンを押しっぱなしにすると紫のオーラをまとい、最大までためるとガード不能となる。連係に織り交ぜると見切りづらく、チーム戦でも重宝しそうだ。

ボタンを押しっぱなしにすることで、すべての打撃を「ため」可能。最大ためでガードブレイク攻撃になる。打・打・打・打などの途中からでもためが可能なので、敵は安易にガードできないのが強みだ。また、超サイヤ人2へ変身できる必殺技を持ち、破壊力抜群のキャラになっている。

超かめはめ波

ため中に移動やターゲット切り替え可。敵の攻撃を避けて発射だ。

COMMAND LIST

必殺技名	コマンド	消費気力
超魔連撃	(⬆+気打J)	3
超かめはめ波	(気打J)	3
もう許さないぞ!	(⬇+気打J)	3

加速する爆炎貴公子

超サイヤ人 トランクス

超サイヤ人トランクスは移動しながら気弾を連続発射可能。また、必殺技がヒットするたびにレベルが上がり、威力や攻撃範囲などの性能が段階的にパワーアップする。必殺技は、巨大なエネルギー波の攻撃を得意する。「場所を変える!」は初段の蹴りがヒットすると、自分と相手共にマップ中央に瞬間移動して打撃連続技も放つ一風変わった技だ。

ヒートブラスト

前方に巨大なエネルギー波を放射する。MAXレベルの必殺技は、範囲&威力共に相当なもの。

COMMAND LIST

必殺技名	コマンド	消費気力
バスターキャノン	(⬆+気打J)	3
ヒートブラスト	(気打J)	3
場所を変える!	(⬇+気打J)	3

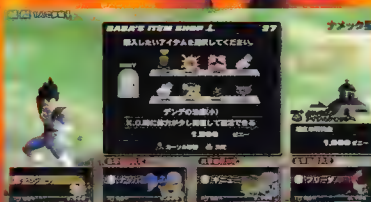
スーパーサイヤ人の弱点

超高性能なスーパーサイヤ人だが、後述のテンションゲージがゼロになると変身が解除される。この時は極端に弱くなり、一定時間無防備な状態になる。キャラクターによって制限される項目は違うが、攻撃や移動、ジャンプ、ステップなどができなくなってしまう。気爆破は使用可能なので、この時用に温存しておく必要があるだろう。

逃げることも許されない、非常に危険な時間。この時間をうまく切り抜けられるかがカギとなる。

新バージョンのゲームシステムはココが変わった!

ストーリーモード搭載

ストーリモードは大きく三つある。「Story Battle」は、原作のストーリーに沿ったバトルが楽しめるモード。サイヤ人襲来編や人造人間編など、原作でお馴染みのものがある。一つのルートでだいたい5戦楽しめるお得なモードだ。ルートをクリアして先に進もう。「training」は練習。対人戦を想定して訓練したい人に。「Special Battle」は強力な敵と闘うモード。腕試しをしたい人にオススメ。

サイヤ人襲来編をクリアで超サイヤ人GETだ。バトル開始前に占いババからアイテムを買うこともできる。

テンションゲージ

体力ゲージの右横にあるのが、テンションゲージ。テンションが高いと攻撃力と防御力が上がり、逆に低いと下がる。さらにテンションMAXになると体力が回復し、一定時間攻撃力と防御力が高い状態を維持する。

◆テンションゲージの増減
- 攻撃を当てるorくらうと増加
- 一定時間体力のやりとりをしないと減少
- 順位の高い敵を攻撃すると増加が大きい

クラス評価

クラスの評価は、バトルロイヤルとチーム戦で別々に。また、前回までのA〜Eクラスが細分化された。例えば、AクラスならA1、A2、A3といった具合だ。さらに、Aよりも上のランクが追加されたぞ。なお、データを引き継ぐ際は同じアルファベットの一番下のランクからとなる。

戦闘結果に表示されるカリン塔のゲージ。これがMAXになると1段階クラスアップした。

詳しい情報は公式ホームページをチェック!　公式URL:http://db-zenkai.com/

Arcadia Illustration Contents by もりのほん
弾幕少女
ダンマクショウジョ

ディで迫力あふれる戦闘シー

弾幕システム見本市である。F-1レースさながら、その車体が優勝すれば、世界的に大きなブランドイメージを獲得できる。どんな世も民衆が「一番」にあこがれるのは歴史が証明している。

町工場の技術が世界に羽ばたく……。「弾幕競技会」を勝ち進むにつれ、草花は、そんな近所のおじさん連中の夢をも背負い戦うようになっていた。もともと土いじりが好きで農業高校に通学していた草花でなくても、その重圧に耐えるのはなかなか難儀な話である。

そんなとき、一大事件が起こる。「レーザー競技会」から「弾幕競技会」に果たし状が届いたのだ。レーザー美こそ至高であり芸術。日曜の家族サービスにもレーザーはぴったりですよ、と喧伝するレーザー派から見れば弾幕競技会はまさに目の上のたんこぶなのである。

旧来の弾幕原理主義派からはそんなもの相手にするな、という意見が多勢を占めたが、レーザー派は無視すれば勝ち誇るぞ、という構えである。

「わたしに行かせてください」

もりのほん先生からのコメント

当初ファンタジーな世界観で魔女っ娘を描かせていただこうと思っていたのですが、折角なので普段なかなか描くことの無いロボ娘（？）にしようと思い立ちこのような形になりました。

コンセプトである蒸気機関ですが、排気口から噴出する煙は男のロマン！　そして、露出の多い女の子も男のロマン！　のはず！

「もりのほん」先生プロフィール

若くして活躍の場をWEBや誌面に広げる人気絵師。8月から電撃マオウ（アスキー・メディアワークス刊）にて電撃文庫「ブラック・ブレット」のコミカライズ連載を開始。

直筆色紙プレゼント！

NOW PRINTING

希望者は1ページの応募要綱を読み、アンケートはがきよりご応募ください！

弾幕少女

タンマクショウジョ

芳木町 草花

Hagimachi-Souka

- ●出身地：不明　●身長体重：155cm/45kg
- ●スリーサイズ：78/58/80
- ●趣味：土草花いじり　●特技：マジオカート
- ●好きなもの：自然　●苦手なもの：都会
- ●使用する武器：蒸気連銃（スチームガンズ）

町一番の「お花屋さん」を夢見て農業高校に通う高校1年生。父の経営する会社が倒産の危機。「ごめんよ草花。もう学校には[illegible]」。父の言葉に一念発起した彼女は、父が最後の資金で開発した弾幕スーツを身にまとい、蒸気連銃を振るって賞金王を目指す。

今年の「闘劇2012全国決勝大会」は

GAME SUMMER FESTIVAL 2012

として開催決定!

今年の闘劇決勝大会は、野外会場にて開催される、大型ゲームフェスのステージで開催されることが決定! その気になるイベント内容と家庭用予選枠の情報を公開していく! ゲームイベントの新時代を見逃すな!!

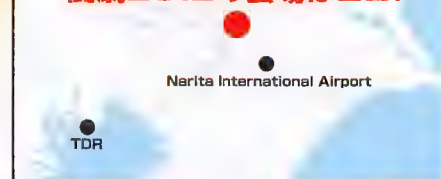
イベント概要

■イベント名：GAME SUMMER FESTIVAL 2012
■開催日程：2012年8月4日（土）～5日（日）の2日開催
■会場：千葉県成田市下総運動公園（下総フレンドリーパーク）
（住所：千葉県成田市高岡1435）
■アクセス：JR成田駅／京成成田駅より会場直行バス
JR滑川駅より徒歩10分
成田空港よりバス利用
※駐車場はございませんので公共交通機関をご利用下さい
■チケット：7月上旬よりチケットぴあ／ローソンチケットにて販売開始
価格：1日券4,500円（税込）／2日通し券7,500円（税込）
※近畿日本ツーリストより宿泊プラン・バスツアーパックも用意しています
※近隣キャンプ場も有料にて利用可能（詳細は公式ホームページよりご確認下さい）

「GAME SUMMER FESTIVAL 2012」開催!

「GAME SUMMER FESTIVAL 2012」とは、本誌読者なら知らない者はいないであろう、対戦格闘ゲームの全国大会「闘劇2012決勝大会」を含む、複数ステージによって開催されるゲームフェスティバル。

「闘劇2012決勝大会」のほかにも、全国の最強シューターたちが集う、シューティングゲームイベント「わっしょい!」や、ゲームミュージックライブ「音撃 - GAME SOUND IMPACT 2012」。そのほかにも、多種多様なステージやブースが2日間に渡り、同時展開される!

2012年の夏は、千葉県の成田市下総運動公園を舞台に展開する、世界初となるゲーム三昧の2日間を熱くたん能せよ!

【闘劇2012全国決勝大会】	【わっしょい! 2012】	【音撃 - GAME SOUND IMPACT 2012】	
8月4日(土)開催タイトル	採用種目	出演予定アーティスト	
●スーパーストリートファイターⅣ AE Ver.2012	●怒首領蜂 最大往生	Blind Spot(ほぼS.S.T.Band)	深澤秀行
●鉄拳アンリミテッド	●バトルガレッガ	HEAVY METAL RAIDEN	k.h.d.n.
●バーチャファイター 5 Final Showdown	●ケツイ	FreQuency	ヨナオケイシ
●ソウルキャリバーⅤ	●虫姫さまふたりBlack Label	伊藤賢治	ベイシスケイプユニット(仮)
8月5日(日)開催タイトル	●ドラゴンブレイズ	佐藤 豪BAND	渡部恭久(Studio Dual Moon)
●ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	●斑鳩	並木学	
●アクアパッツァ	●プロギアの嵐		
●ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE			
●アルティメット マーヴル VS. カプコン3	※このほか、1～2タイトル追加予定!		……and more!

※掲載した内容は変更される可能性があります。最新情報は闘劇公式HPにてご確認ください。

家庭用タイトル2作品予選スケジュール

闘劇2012の種目となる家庭用2タイトルは、有志団体によって実施されるいくつかのゲーム大会に対して、闘劇2012決勝大会出場権が提供される。ここでは、これから開催される予定の大会を紹介していこう。

■「ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3」大会リスト

日程	大会名	枠数	会場名	問い合わせ
7/1(日)	究極人類トーナメント in 大山ニュートン	2	ゲームニュートン大山店	http://umvc3.ogty.net
7/14(土)	具志堅祭	2	GCP(GataketCosplayParkBP2)	http://ccmfes.blog.fc2.com/
7/15(日)	Ketubato U -Ultimate Marvel vs Capcom 3 - 京都大会	1	京都府乙訓郡大山崎町 ふるさとセンター 3Fホール	http://ketubatoultimate.seesaa.net
7/21(土)	FRB R3	1	スーパー・デラックス	http://finalroundbats.blogspot.jp/

■「SOULCALIBUR V」大会リスト

日程	大会名	枠数	会場名	問い合わせ
6/30(土)	闘劇2012 STRIKE in 大山ニュートン	2	ゲームニュートン大山店	http://strikeofficial.com/
7/7(土)	闘劇2012 STRIKE in コーハツ	2	コーハツ	http://strikeofficial.com
7/14(土)	具志堅祭	2	GCP(GataketCosplayParkBP2)	http://ccmfes.blog.fc2.com/
7/21(土)	FRB R3	1	https://www.super-deluxe.com/	http://finalroundbats.blogspot.jp/

※上記リストの大会は、それぞれの団体によって管理運営されていますので、詳細は「問い合わせ」内のURLよりお願いします。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康:P080（P4U、プレイ部、アクアパッツア）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

ふと気が付けば、すぐそこに夏本番の気配！　太陽光を情熱に転換してゲーセンに連突、そんな皆様とともに突き進む読者投稿ページA-Froが今月も雄々しく始まりーッ!!

アーケードゲームのカラーイラストを、毎月清く激しく健やかにご紹介している当方。タイトル通りCMYK形式で掲載するため、RGB形式のデータ投稿は色合いが変わる可能性があると覚えておくといいだろう（メスト風）。

（三重県　ヒロぽん君）H A

（島根県　ダンシングおりん君）
H 猛暑を忘れさせてくれる、やわらかな日差しの一幕。
普段は戦士然たるキャミィにも、夏休みは必要なのです。

（神奈川県　五月アリカさん）
☆オリンピックイヤーに炎復活、今こそお祭りの時ッッ!!
聖火（紫）灯したら、あとはひたすら京を追え！

（大阪府　華南さん）
☆戦場のお邪魔虫は、お掃除お掃除♪
しづねさん、実はすごい構造の衣装ですよね〜。

（神奈川県　未虎さん）
☆七夕ということで、双子星姉妹！
天の川を越えて、届けこの計略範囲！

（広島県　温井川天祐さん）
☆夏だ、祭りだ、浴衣犬福少女だッ!!
彼女を出すために費やした情熱は、夏よりも熱かった（遠い目）

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆夏といえば水陸両用MSの出番ですよ！
『戦場の絆』で遊泳大会とかオツですな！

（埼玉県　涼風君）
☆話題沸騰、硬派難度の『怒首領蜂 最大往生』！
後ろの某人がブルブルしておられるのは気にするな！（え）

A-Froサミット日程決定!!
ついに今月、投稿者が集うA-Froサミットの開催日程が決定！　その気になる日程と参加希望の詳細は、「グレースケール」のコーナーにて！

A-Fro回覧板
冷房の効いたゲーセンでも、夏は油断せず水分補給せいよ！　それはさておき時折作品に付いているAマークは、その作品に担当軍団アフロヅが感動した証拠。特製図書カードをお贈りしますゆえ、発送されてくるのをしばしお待ちくだされ！　また、Ⓗマークが付いている投稿者さんはHPをお持ちです。URLを本誌HPの「投稿者リンク」に一ヶ月掲載しますぞ！→http://arcadiamagazine.com

俺たち鉄拳衆 UNLIMITED

『鉄拳』シリーズコーナーここに始動!

昨今増加中の『鉄拳』投稿の波に乗り、単独コーナーがここに始動! 『鉄拳』シリーズなら何でもござれ、情熱のままにイラストを送っていただけると吉!

(東京都　星野ミラさん)
H 注文一つで危険が危ない、とってもミ島な海の家!
とりあえず、紫の人は店名ともども落ち着こうか.

(大阪府　徹さん)
☆復讐を誓い、雌伏を続けたこの拳
光り溢れる雷電は、積み重ねた意思の具現なのか

(東京都　廃人Nellさん)
『鉄拳』といえばコラボ＆タッグなので、『アクハ』とクロス!!
他作品とのコラボイラストというのも当方ではアリアリですぞ!

(茨城県　アロシヴァ@元ロシア料理さん)
☆機械乙女は、もふもふ羊と夢を見るのか?
思えばアリサさんも、いろいろな人と出会ってますな～

(山口県　水縹ロコさん)
☆島津氏の歴史は、かの日記とともに!
うわぁい覚兼?　何のことか私には(逃)

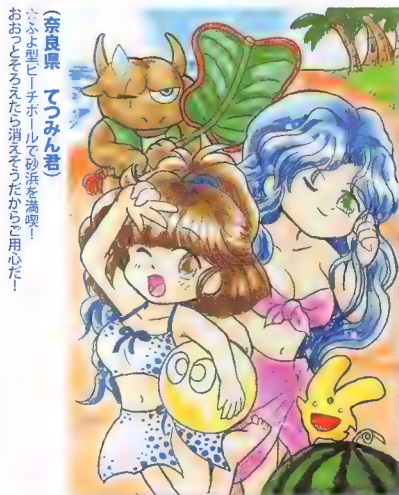
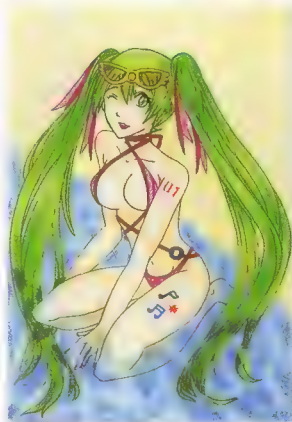
(福岡県　皐月トミィさん)
☆帰蝶伝は早速やってみましたかな?
必要カードを揃えて、いざ出陣ですぞぉお!!

(千葉県　ひよこさん)
☆格ゲー界兄弟キャラの金字塔であるお二人。
実は当方にはキョーダイ部という枠も……。

(大阪府　ムンク園山さん)
☆ちょっと某『化●語』風にウリコさん!
ブラックとかなしに普通に化けますが!

(神奈川県　茶草君)
☆このはのトレードマークと言えばこれ!
え?　いやもちろん耳と尻尾ですよ?(何)

待ちきれなかった皆SUMMERの宴
夏特集 フライング the sky

先月号にて投稿を募集しました夏特集コーナーですが、その募集を待つまでもなく今月早くも夏投稿をくださった方々が!　というワケで一足早いプレ特集を開・催ッ!!

(奈良県　てつみん君)
☆ふよ型ビーチボールで砂浜を満喫!
おおっとそろえたら消えそうだからご用心だ!

(福岡県　ありあさん)
☆波打ち際でリズムも開放的に!
夏はモジュールの魅せどころ!

(東京都　よしみ君)
☆スク水アイテムは鋼鉄虫から作れるのか!?
ムックの描き下ろしイラストもぜひご覧あれ。

(愛知県　たいぷR君)
H 水着選ぶと修羅の道、これぞ我らが最大往生。
それでも……逝、いや行くしかねぇッス!!

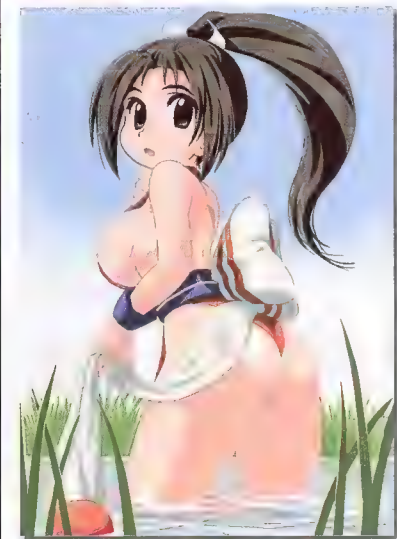
夏特集本番は次号を待てィ!!

A-Fro回覧板
いよいよ150号までカウントダウンも始まり、A-Froサミットの日程も決まった昨今。今年の夏はA-Froがなんかいろいろ大変なことになりそうな予感ですのぜ!?　そしてそれと同時に忘れちゃいけない、『闘劇』本選の存在!　投稿量次第ですが『闘劇』支援コーナーなども立ち上げてみたいと思っておりますゆえ、種目タイトルのイラスト・文章投稿も大歓迎であります!

（東京都　QQQ君）
☆毎月次々と公開されてきた、NESiCAマスコット！
今後の彼女たちの活躍にも乞うご期待！

（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆先月の忍者村にいただいた投稿からの一枚。
かの番長も、この競技はそっとしておけぬ気配。

（千葉県　N・H君）
☆目的を持って、凛として進む後姿。
だからこそにじみ出る色香もあるのです！

アフロツ Pick Up　遅れて来た忍者村

（愛知県　ドリー虫アタ一君）
☆川でこっそり水遁の術の練習中、水もしたたるいいくノ一！　ちなみにこちらは先月の忍者村の締め切り日までに間に合わなかったとのことで、今月分にいただきました投稿です。このように締め切り日に間に合わなかった場合でも、掲載しきれなかった作品とともに翌月に「遅れてきた～」と再びコーナー化したりすることも多々あるのがA・Froですゆえ、諦めずに送ってみてくれると吉ですぞ！

BEMANI投稿大集合！　企画案も募集中です！

BEAT CONTRIBUTION

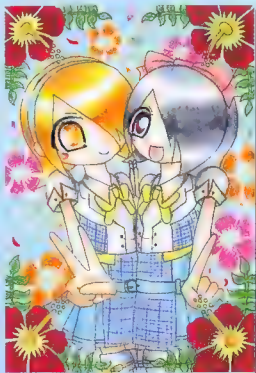
BEMANI投稿を一手に担う、A-Froいちリズミカルな当コーナー。今月もBEMANIタイトルを愛するフリークの皆さんから、音色が聞こえてきそうな力作が多数届いております！

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆初代『ポップン』からおなじみの面々＋α！
ポップンパーティー参加者って今、
全員合わせると何名くらいなんでしょうね～？

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆こちらはイラコン作品の2P版ですな!?
心より響き届け、この「ありがとう」！

今回の募集テーマは 野外DEライブ！

さてさて今回の投稿お題は、夏の終わりを飾る「野外ライブ」！　BEMANIキャラたちが熱いパッション（キャラによっては超COOL？）を奏でるライブシーンのイラストが集まれば、誌面上でBEMANIライブが実現するかも!?

（愛知県　RIHOさん）
☆ミサコちゃんは魔界のお姫様！
むしろ呪われたい人も多いとか……

（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆なのこ嬢に『ダンエボ』の衣装をオン！
こ、このバージョンの『ダンエボ』をはよ！

（神奈川県　もこノイド君）
H「SECOND HEAVEN」ジャケットなレイシス嬢！
大きいことは……夢があっていいですな！（え）

（大阪府　SEN@オム君）
☆今日もみんなとモイ♪モイ♪ターイム！
飛んでっちゃっても、ちゃんと追いかけてきてね？

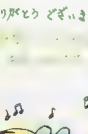
A-Fro回覧板　「BEAT CONTRIBUTION」（略称もそろそろ考えないとですなぁ……）に加え、今回ついに『鉄拳』コーナーもお試し始動！　次号以降、150号記念企画なども随時発表されますゆえ、この夏はA-Fro投稿がベリーベリー熱いと声を大にしてお伝えしたいところです。ぜひぜひ、ティーンときたコーナーや思いついちゃったネタ、新コーナー企画などなど、何でもお気軽にお寄せください！

目指すは投稿番長

アフロDEアリーナ

最新タイトルにもかかわらず、闘劇予選ではハイレベルな戦いが繰り広げられている『P4U』。応援コーナーのほうもさらに盛り上がっていきましょう！　カッ！

（神奈川県　Shadowさん）
☆身持ちも堅いが装甲も堅い！　しかしその武器は風紀上問題ないのか生徒会長。

（京都府　豆吉さん）
☆ジュネス王子、黙っていればモテそうなのに……ってのは禁句なんですかねオッスオッス。

（長野県　マリーの嫁はラビリスクマさん）
☆ロボなのにコッテコテの京都弁というギャップ萌えも、人気の秘密なんやろうなぁ（便乗）

LOST SAGAとのコラボも実施中

ブレイ部（仮）

仮称で発進して早4年、すっかり定着してしまった本コーナーですが、5周年までには正式名称が決まるのだろうか!?

（大阪府　YU☆3君）
☆ケモっ子なのに描いてないのは変だなあと思っておりましたが、ようやく投稿が届きました（笑）。南半球の重要性を再認識できますな。

（東京都　田原真理さん）
☆このぺっかぺかの笑顔ー！　まさにプラチナクオリティ。

（埼玉県　紫夕さん）
☆石渡イズムが溢れるVGMも、『ブレイブルー』を支える人気の秘訣！

家庭用もついに登場！

BUONO! AQUAPAZZA

待ちに待った家庭用移植も発売となり、さらなるプレイ人口増加が期待できる本作。これを機会に投稿のほうも増えてくれると言うことナシですな！

（栃木県　シムス君）
☆『アクアパッツァ』が誇るW歌姫。プレイヤーキャラへの出世も期待したいところ!?

（福島県　KOI君）
☆サマーシーズンへの準備は万全！ ……
……これませんよ！

150号記念 カウントダウン企画 今月の数字は「3」

間もなく迎えるアルカディア150号に向けて開催中のカウントダウン企画、今月のお題は「3」！
3と言えば三本の矢の教えや太陽戦隊、はたまた『ファイティングバイパーズ』に登場する「3」大好きのファットガイ☆サンマンや、3の倍数でアホになってみたりとネタはてんこもりなわけですが、意外にも正統派イラストが揃ったので先生嬉しいぞ。

（……ザネさん）
☆……そうなミニセリア。しかしこのページ……

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆まさに疾風の如く150号へと到達！　いやー、つい昨日100号特集やった気がするのですが（笑）。

（神奈川県　……）
☆……カウントダウン……やかやってきた！　しかしエンプレスさんがマジでギブする3秒前。

A-Fro回覧板　現在、個別コーナーで一番人気は、ビーマニシリーズを扱ったBEAT CONTRIBUTION。そのあとを追うように、『P4U』のアフロDEアリーナ、『ブレイブルー』のブレイ部（仮）が続いています。今年の夏は、これに『ガンスリンガー ストラトス』が加わりそうな予感!?　さてさて、カウントダウンイラスト募集も残りはあと一回！　今月は「1」を募集しちゃうぞう。こちらのほうも投稿宜しくね！

アフログレースケール。

アーケードゲーマーならではの日常を切り取った文章投稿や、モノクロイラストを掲載していきたい！　それがこちら、アフログレースケール。今月もアクセルなんぞはフルスロットル、梅雨のじめじめ感ブッ飛ばしでお送りいたします！

（群馬県　LEE@テクノ屋さん）

（福岡県　武術師某さん）
☆キラキラと輝く星とコッペリアは、魔女っ子感が出て隙がないと思います。個人的に。

150号企画案発!!

ぽかぽかゲーセン話

あなたにとってゲーセンの良いところは何ですか？　そして、良い思い出はありますか？　No.145に掲載されたバクレツ丸さん発案の150号企画案に、早くも皆様からの投稿が！　当コーナーへの投稿は、まだまだ募集中です！

期待の新作が入荷されたとき、懐かしいゲームに再開したとき、ウワサのカルトゲーにエンカウントしたとき。合間に飲むジュースは、どこで飲む飲み物よりも美味しく、プライズでとあるフィギュアに新渡戸先生をつぎ込んでしまったのも今となっては良い思い出。

いまだにゲーセンに足を踏み入れるとワクワクするし、帰るときは暮れゆく日曜日のごとくさびしい気分になります。法と店さえ許してくれるのなら、ゲーセンで寝泊りしたいくらい（笑）。

私にとってゲーセンとは「楽しい場所」。これが基本にして全てだと思っています。昔も今も、これからも。

（埼玉県　AC30号君）

☆子供のころはゲーセンへ遊びに行く際、喧騒の中にゲームの効果音が聞こえてくると我慢できずに走り出してしまったものですが、大人になった今でも自然と早歩きになってたり（笑）。日常の中にあって、そこだけが特別な夢の空間です。

昔、『太鼓の達人4』をプレイして、見事フルコンボを決めたとき、僕のプレイを見ていたギャラリーの人たち（見知らぬ他人）から拍手をいただいたことがあって……とてもうれしかったです!!

（愛知県　御影道行君）

☆たったひとつのゲームを通して、多くの人たちとのコミュニケーションが取れる場所。そこから生まれる一体感は、ゲーセンならでは！

当コーナーでは、あなたの思うゲーセンの良い点、ぽかぽかと心温まるような思い出を大募集中です！

（静岡県　REGW.=桜井ハズキさん）
☆おお、これはおめでとうございます！　ただ、今度は左手を怪我されたそうですが（汗）。

（北海道　akaneさん）
☆『IIDX』シリーズより、"murmur twins"。この曲を聴くと、何だか外出したくてうずうずします（笑）。

ああっギモンに答えて女神さまっ

教えてアフロディーテ

投稿についてのものからゲーセンについてのものまで、あなたの疑問やお悩みを解決いたします！　今月は回答のみとなっておりますが、皆様からの質問は現在も募集中。さあ、今月も解決していきますわよのココロ！

答　ゲームのプレイ中、順番待ちのプレイヤーをはじめとしたギャラリーからの視線は気になってしまうもの。そこで皆さんの視線への対策や、自分はこうやって克服した、といった体験談などを教えてください。

私は音ゲープレイヤーなのですが、昔のホームが大きなショッピングセンター内にあるゲーセンだったので、ポップンをしてると多くの家族連れや一般の方の視線が集まりとても緊張しました。時々小さな子が近づいてボタンを押してゆくことも……。

そのせいか普通のゲーセンで他プレイヤーさんからの視線はそれほど気になりませんでした。私自身は自分よりうまい人を見ればすごいと思いますし、初心者の方が頑張ってクリアした場面を目撃するとうれしくなります。

同じゲームをやる仲間同士、実は見ている側はそれほど気にしてないかも知れません。それでも気になるのであれば子供や一般の方が多いところで荒療治もいいかもしれません。純粋な瞳と好奇の眼差しに慣れれば、普通のゲーセンでの視線は平気になるかも（笑）。

（千葉県　月島かごめさん）Ⓐ

☆より不特定多数の集まるショッピングセンターに比べれば、ゲーセンでの視線の数などカワイイもの。気にする程度でもない？

私もギャラリーの視線が苦手な方です。というか、恥ずかしがり屋に加え、周りの人は私よりもはるかにうまいし、うまい人しかいない状態ですので……。

以前は、ゲーセンで『IIDX』をプレイするのをためらっていました。でも、そのままじゃいけないと思って、かならず1プレイするのをルールにしてゲーセン巡りをしたり、プレイするのに自分で目標を決めたり、完全に克服はしていませんが少し慣れてきました。

周りがうまい人ばかりでも、必ず同じレベルくらいでプレイしている人がいることを意識すれば、少し安心できると思います！

（北海道　akaneさん）

☆うまいプレイヤーが普通なのではなく、特別なんだ。考え方一つで、見える世界は変わってきます。ほかに、複数人の順番待ちであるほど会話に夢中で、意外と画面を見ていませんよ、といった意見も。思ったほど、視線は気にすることないようです。

（広島県　温井川天祐さん）
☆自分なりに遊びやすいお店を見つける、というのも手のひとつ！

（新潟県　コンポジ君）
☆人に見られたからって、何があるわけでもなし。遊びたいように遊んじゃえばいいじゃない！

皆様からの疑問や質問をお待ちしておりますわ！

A・Fro回覧板　作左君のハガキ裏より、「裏闘劇で扱うゲームは「きらめきスターロード」と「マーシャルチャンピオン」はとりあえず確定ですよね？」というメッセージをいただき、「望むところじゃあシメシメ！」と息巻くアフロヅの内約2名でしたが、基板はモチロン（怪獣）、稼動している店舗すら見当たらないというこんな世の中じゃロキシー。いやさポイズン。はて、何の話をしていたのだったかな……。とりあえず、150号シクヨロレイヒー！

試練と隣り合わせ我らアーケードゲーマー

銭湯の前に『ダラバー AC』をやってこよう！　と、ちょいと遠くのゲーセンに入ったら、やっとこさ『怒首領蜂 最大往生』を見つけたので遊んでみた。

さて自機は……（数秒思考）……とりあえず某Ti2っぽい娘の機体で……ドレスシステム？……うーん、ショットかレーザーか……（考えながらレバー動かす）……って時間切れ！　って水着!?　「こ……こういうのが好きなんですか？」いや、そういうワケじゃないけど！　しかも超絶難度!!?　しまったぁー!!

そんなワケで初プレイは散々、もう何が何だか分からんうちに全滅。優柔不断は死を招くというイイ例ですな。

怒首領蜂は　我々に
平和の尊さを教えたが
また　生きるための　教訓を
数多く　残している

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆安定を取るか、趣味嗜好にはしるか。いきなりクライマックスであり、最大の試練といえよう！

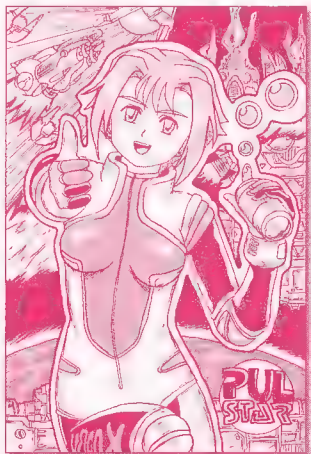
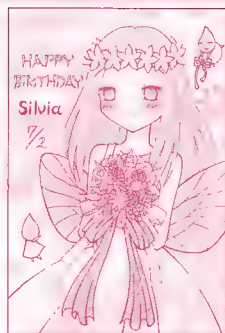
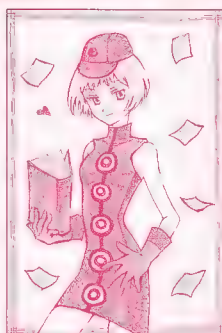
ハイスコア全国集計で『ケツイ-絆地獄たち-』がレトロゲームとして紹介されていることに軽くショックを受けた。頭の中ではまだまだ現役のゲームだと思ってたのになー……。

（茨城県　吉本正（仮名）君）

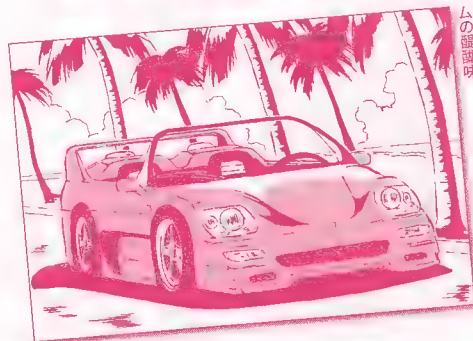
☆先日会話中に、『リーグマン』を新しめのゲームと言って変な間を作った担当ゲツリです。……いや、アイレムゲーの中では後期じゃないですか新しいじゃないですか（汗）。

後ろでしゃべりながら見ている人より、無言で凝視する人の方がプレッシャー大。

（長野県　カニP君）

☆前ページの「教アテ」で解決した問題へ、さっそく一石を投じてみました。

（愛媛県　煮モノ君）
☆NEO・GEOを代表する横シューのひとつ『パルスター』。その美しいグラフィックやアニメーションは必見！

（福島県　森園泉さん）
☆Ⓗ No.144に続いて、お誕生日イラスト！　そういや最近、お祝いコーナー「アニバーされィ団」を見かけないな……。

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆謎のエレベーターガール、エリザベス。満を持してのP-1 Grand Prix参戦、その結末やいかに!?

（山口県　TEN HEAD君）
☆NESiCAの配信で帰還してきた『雷電Ⅳ』。今後の縦画面ゲームの配信にも期待大！

（群馬県　リベンジ@レト井ザン君）
☆マンガだけでなく、彼女たちの登場するゲームもNESiCAで配信してほしい今日このごろ。

（千葉県　会田惣君）
☆マジカルなサウンドのシャワーに、スプラッシュするウェーブ。レースではなく、ドライブゲームの醍醐味。

賛同意見はまだまだ募集中！　150号素敵企画案

みんなで一緒に150号を盛り上げよう！　今月はいよいよアフロサミットの開催日が決定。こいつは暑い夏になりそげDA!

第三回アフロサミット開催日決定&参加者募集!

多くの皆様から開催のご要望をいただいた投稿者集会「アフロサミット」。その開催日がついに決定いたしました！　日時は2012年8月25日（土）、会場は東京都内のアルカディア編集部となります。

そこで今回の当コーナーでは、サミット参加者の募集をしていきたい！　ちなみに参加費は無料となりますが、会場までの交通費は各自で負担となりますので、無理のない範囲でご応募してくだせえ。尚、応募者が多数となった場合は抽選とさせていただきますのでご了承くだされ！

SNKG（そんな感じ）で、募集要項。参加希望者は「アルカディア編集部　アフロサミット係」まで、住所、氏名、ペンネームを記入したものをご応募ください。封書でも葉書でもかまいませぬ。Eメールの場合は文章投稿宛てで、件名に「アフロサミット参加希望」と明記してご応募ください。募集の締め切りは、今月の投稿締め切りとなる7月17日（火）必着。ご応募いただいた方へは、当選、落選にかかわらず編集部から案内状を発送いたしますので、そちらをご確認ください。7月末には発送すると思います。いや、します！

皆様のご応募を、アフロヅー同心よりお待ちしております！

さて、これまで募集を受け付けていた誌面での150号企画案ですが、とりあえずここで一区切り。というのも、今月いただいた企画案の発表が、最速でもNo.150となってしまうため。とは言いつつも、後夜祭的なノリの企画案があれば、どんどん送ってきてください！　また、今月までに紹介した企画案でぜひとも開催してほしいものがあれば、その賛同意見も募集中！　みんなで一緒に、150号企画を盛り上げまっしょい！

参加募集締め切りは7月17日（火）必着!

（広島県　文月裕さん）
☆というわけで、この3ポイントシュートはぜひとも決めていただきたい！（うまくまとめたつもり）

（愛知県　御影道行君）
☆サミットへ来られない方も、企画案があれば受け付けております！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

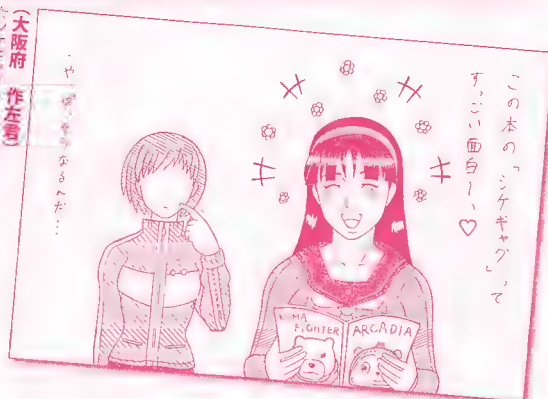
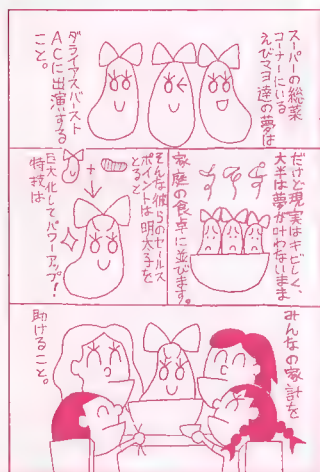
アルカディア大瀑布

マンガにシケギャグ、ページをめくれば君は煩悩1000%の各種リビドーコーナーがひしめきあう、そんなケイオスコーネルがアフロ大瀑布なのであった。そんなありさまなので、気を確かに持って読んでいく[illegible]

（埼玉県　ナパームです君）

A-Fro漫画道場

ルール無用なのは残虐ファイターとアフロ漫画道場だと相場が決まっていなかったのですが、今決めました。

（大阪府　作左君）
☆シケギャグをもってのぞんでみる天城越え。150号のアフロ（主にモノクロページ）は、雪子様ただ一人のために。

（神奈川県　Ken君）
☆しれっと変わり身、何事もなかったかのような談笑。さすが、ワールドワイドな忍者でゴザルなあ。

（鳥取県　青い肉汁君）
☆夢はどこまでも大きく、その志は高く美しく。……で、これは『ダラバー AC』マンガなのだろうか？

（千葉県　雪子と同じ誕生日です@おまめさん）
☆番長に界王拳を使わせる簡単な方法。りせちーの乾いてしまった笑顔に乾杯!

（新潟県　佐倉信士君）
☆タイタス低っ！　と、一応ツッコミつつも、特に異論も挙がらず納得をする我らかな。

（青森県　五森セキさん）
☆アフロというか、大瀑布的にも2番で！……地味に3番も気になってはいたりして。

アイドル発見で、ん？
ギンザドリルZ

モバイルマステルなどなんのその！　伊織とやよい、二人そろってアイドルユニット・ギンザドリル。

（大阪府　せのお東君）
☆その笑顔か満面であるほどに、シケスヒードは加速していったという

（長野県　LEG君）
☆もしくは『ファイヒス』のジャンなどどうか。てことで、現在2対1でイロモノ側の優勢。

（熊本県　エレ金哲君）
☆うーん、おしい！　ほぼ正解！　いっそオマケで大正解！　サンギスクリューでした！

合体にロマンを
ラ・餓狼マン

謎の合体ヒーロー、ラ・餓狼マン。ラスボスダーとの死闘を終え、彼らはどこへと向かうのか……？

（熊本県　ひよこ様ありがとうございました!!オドマシラン君）
☆テイオーキョーダイン登場の巻、日常からその形態だったとは……。

A・Fro回覧板 【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

性別を入れ替えてみた ブリセル大作戦

マキシモフ様のミッドナイトブリスにあやかって、性別を変換してみるコーナーがこちらなのでありんす。

（北海道　包帯ｒｍｘさん）
☆かつてブリセルにて一時代を築きあげた獄卒ちゃん。復活の兆し？（笑）

（大阪府　プレさん）
☆胸のイナズマは勇気の印（と弱点）！ 見せてあげるわ、主人公の風格を。

アフロ 川柳怪

毎月違ったテーマに沿った川柳を詠んでいただく当コーナー。今月のお題は「気合い」です。

つかまれた！　全開レバガチャ　実は徒労

（千葉県　ヒビクーガ君）

～寸評～
格ゲーをはじめとしたアクションゲーム全般では、つかみ技を食らってしまった場合にレバガチャでダメージを軽減できると思いがち。ですが、中にはダメージ固定というものもあるんですよね。

気合いでは　どうにも出来ぬ　カード運

（栃木県　てんぷらそば君）

～寸評～
気合いを入れてみたところで、次に排出されるカードは決まっています。それでも「カードは気合いで引くもんだ！」なんて言う人もいますよね。永遠のテーマともいえるのではないでしょうか。

無表情　気合い隠して　Hボタン連打

（大阪府　赤冬歩君）

～寸評～
麻雀ゲームの中には、Hボタンの連打で"何か良いこと"が起こるものもありますね。周りに悟られぬよう、顔は平静を装いつつも連打あるのみ。字余りから、焦燥感が伝わってくるようです。

今月のお題　省エネ

夏の暑さもなんのその、今月のお題はこちらです。川柳のほか、次回のお題投稿も募集中となっております！

おとなのおいろけ ゲルエロス村

ちょっぴりアダルトにお色気うっふん！　みんな大好き(!?)エロス村へ、この道をまっすぐと進むがよい。

（千葉県　前川泉さん）
☆北半球と南半球がそろい踏み！ 地球は青かったというより大きかったニャス！

突然マッチョマソ ワショーイ筋肉部

三食プロテイン！　飲料もプロテイン！　筋肉のためなら不健康もいとわない、毎日が筋肉ミュージアム！

（福島県　ブレンパスタ君）
☆なぜか二カ月連続でティリスが推される当コーナー。一応魔法特化キャラのハズ（笑）。

今月の！ リビドーグラフ

ブリセルに投稿が集まった今月は、それを追うエ村との二強といった安定の構図。ふんどし部にいたってはなにやら風前のともし火で、今にも安駄婆の笑い声が聞こえてきそげ。

今月の「Shake The アフロヅ」では川柳怪のお題決定会議の様子を収録してみたのだが、その内容の末に決定したお題が「省エネ」というあたり、もはや脈絡がなさすぎてフリーダム自由もはなはだしい。

やりたいゲームがありすぎる！　いったいどこから手を出せば…（涙）。（東京都　行進曲君）

[illegible]

GW中はひたすらゲーム漬けの日々でした。おかげで体重が増加してしまった。

（千葉県　三井アウトレットパーク行った？君）

[illegible]

↑（神奈川県　草渡さん）
☆むしろプリを女体化で幻惑効果。

↑（千葉県　初代からペルソナマニアのおまめさん）
☆由緒正しきガデロスの系譜。

↑（新潟県　相ヶ瀬浦さん）
[illegible]

↑（東京都　良月ブレイカー君）
☆ようこそおいでませ、ここはイロモノ天国。

↑（島根県　ダンシングおりん君）
☆アルカディアはE・本田！

↑（大阪府　せのお東君）
[illegible]

Shake The アフロヅ

ケソ　真面目さアッピルのため、今月の"S.T.A."は川柳怪のお題会議の収録とす。
げっつ☆　やあ、"Shake The アフロヅ"の略ですね？
ちくわ　これ坊よ、略した分の文字数を稼ぐでない。
げっつ☆　こいつはしっぱいしっぱい！
ケソ　ひらめいた！　お題は"エジプト"でどうか！
ちくわ　ゲーム業界ではイロモノはインドといった風潮だが、エジプトもなかなかの粒ぞろいよのう。
げっつ☆　こりゃ、おもしろ川柳ガッポガポですね！
ケソ　またひらめいた！　"テキサス"はどうか！
ちくわ　フランスもイロモノ大国であるぞハハーン？
編集ヤエ　実際の会議をそのまま収録してますけど、真面目さアピールとは程遠い内容ですよ？
アフロヅ　しまった、バカ会議が筒抜けた!?

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**7月17日（火）必着！** 応募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

知った気になれるゲーム講座 三周目

連載第26回 攻略ラブ。

「三周目」（三周年）に突入してちょっと"お色直し"の本コーナー「知った気講座」。今回はいよいよ稼働時期が近付く、藤野社長の最新作「ゲーセンラブ。」（2012年9月稼働予定）の史上最速（!?）テクニック集を大公開。開発者直伝の「隣のプレイヤーと差をつけるためのポイント」や「さらに楽しむヒント」をご覧あれ！

Written by
トライアングル・サービス 藤野社長

稼働に先駆けて"知っ得"テクニックを紹介！

トライアングル・サービス最新作『ゲーセンラブ。』、制作は順調に進行中です。今回はいつもと趣向を変えて、次回ロケテや稼動に向けて「予習」してみよう！……がテーマです。今回はゲーマ年齢を測定できるアクションゲーム『アクション技能検定』とマルチ画面対戦シューティングゲーム『コンバットジール』の基本から。

レバーとボタンを駆使したミニゲームが次々登場。タイトル通り、プレイヤーのアクションゲームの腕前を競います！

■追い打ち攻撃

『アクション技能検定』でザコ敵がわらわら出てくるゲームの場合、たくさんやっつければもちろん高ポイントですが、クールに攻撃すると別ポイントが加算され、通常のプレイより高ポイントをゲットできます。積極的に狙おう！

続々出現する敵を倒していくゲーム「たくさんやっつけろ」。

A:通常攻撃／B:アッパーが決まり、敵が吹っ飛ぶ／C:ジャンプで吹っ飛んだ敵を追い掛ける／D:追い打ち攻撃を決める！ 高ポイント取得！ カッコイイ！

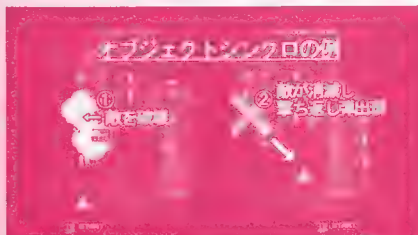
■色違いをたたけ！

『モグラたたき』、『ドラム缶壊し』などのゲームでは色違いのオブジェクトが出現する事があります。このオブジェクトには倍率が掛かっていて、通常より多くのポイントを得られます。対戦の場合はライバルより多く色違いのオブジェクトを壊せば差を付けることができますぞ！

一定時間内にどれだけ壊せるかを競う「ドラム缶 壊しまくれ!」

A:色違いのドラム缶をいちばん下の段で壊すと通常の3倍のポイント。
B:高い位置でドラム缶を壊すと高さによって倍率が上がる!

COMBAT ZEAL

最大四人同時の対戦型シューティングゲームです。下の写真でも紹介しているように、プレイヤーごとに独立した画面内に、同じ敵がシンクロ（同期）しながら現れるのが最大の特徴。

左側のプレイヤーが敵を破壊すると右側のプレイヤー画面の同じ敵は消滅して「×」が表示されプレイヤーに向かって撃ち返し弾が放たれる。

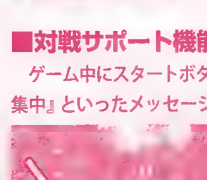
■自機の基本

このゲームで使うボタンは三つ。一つはショット連射になってますが、それ以外は単発ショットになっており、連射ボタンを押しながらほかのボタンも同時に手動連射することによって、短時間に多くのショットを撃つことが可能。これを利用して敵に近付いて撃ち込むことで耐久力の高い敵も早く倒せます。敵に近付くことでリスクは増えますが、対戦相手より早く倒すためには必須の技なのです！

オート連射

A:ショットには弾数制限があり画面内に一定数しか撃てないようになっている B:耐久力の高い敵に撃ち込む場合は遠くから撃つと弾切れを起こすことがある C:ある程度近付いて撃ち込むことでショットロスが無く早く倒せる

■隠しアイテム

『コンバットジール』は今までの当社のゲーム（『トライジール』、『エクスジール』）と同様にステージ毎にある条件を満たすと出現するスペシャルアイテムが隠されています。今回のスコアアイテムはその名も「スペシャルフロッグ」。取得すると「ゲロゲロ」鳴きます！ 何かのダジャレです。やり込んで、探してみよう！

■対戦サポート機能

ゲーム中にスタートボタンを長押しすると『挑戦者募集中』といったメッセージが表示可能。有効活用して対戦しよう！ 『ゲーセンラブ。』には四つのゲームがありますが、どのゲームをプレイしているときも有効なコマンドです。

藤野俊昭プロフィール ゲーム専門学校卒業後いくつかのゲーム会社を渡り歩き、業務用ゲームを製作するために独立。2002年に有限会社トライアングル・サービス設立。代表作は『シューティングラブ。2007』、『トライジール』。最新作『ゲーセンラブ。』は現在稼動に向けて鋭意開発中。筆文字でしたためた自社ゲームタイトルが有名となり「ゲーム業界の奥山先生」の異名も持つ。

ウメハラコラム

道

●今月の質問●

6月の海外連戦どうでしたか？

（質問者：編集部）

先月号の呼びかけで編集部には質問や意見が多数到着！　だが、今回はウメハラから「海外大会について語りたい」という要望があり、再び特別編成に。ウメハラにとって最も重要な大会"EVO2012"が開催間近なのだ。

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国Mad Catz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

プロゲーマーとして、世界の格闘ゲーム大会やイベントに参戦するウメハラ。ワールドワイドな活動を通じて、ウメハラが見たこと、感じたこととは？

ウメハラ、本格始動！　昨秋よりしばらく、国内での活動を主にしていたウメハラだったが、6月にシンガポールとアメリカ・フロリダ州の大規模大会に立て続けにエントリー、果敢に闘ってきた。7月6-8日に開催される世界最大規模の格闘ゲーム大会、"EVO2012"に向けて、動き始めたのだ。

6月の両大会を通じてウメハラが感じたこと、そしてウメハラの一年で最も熱い日である"EVO2012"での闘いに挑む想いを、編集部との対談という形で語ってもらった。

水準が横並びになりつつある世界の「スパIV」シーン

編集部（以下、編）：まず、久し振りの海外の大会、しかも連戦で後半はアメリカまで遠征！　二週間の連戦、お疲れ様でした。

ウメハラ（以下、ウ）：6月9–10日開催のシンガポールでの大会"South East Asia Major 2012"(以下、"SEAM")、6月15–17日、アメリカ・フロリダ州オーランドで開催の"CEO2012"、どちらも初めて参加した大会でした。

"EVO"のブログより。ウメハラが昨年の同大会以降、初めてアメリの大会に参戦することを伝えている。"THE BEAST RETURNS"のキャッチがまぶしい。

編：両大会のホームページでも「ウメハラ始動」が大きなトピックになっていました。いよいよ世界最大規模の格闘ゲーム大会、"EVO2012"（以下、"EVO"）に向けて本格始動という動きでしょうか？

ウ：はい。そうですね。

編：久々の海外大会、闘いが終わった感想は？

ウ：『スパIV』は稼働・発売されてから結構時間がたったゲームということもあって、プレイヤーの実力差が縮まってきたことを感じました。今では日本と海外との水準の差は、ほとんど無いんじゃないかな。

編：プレイヤーのキャラへの理解や攻略が進んできているということ？

ウ：どんなゲームでも、初めは攻略によって新しい戦法が見付かりやすいものですが、リリースされて時間がたつと、どうしても「新しい発見」は減っていきます。最初は、日本の対戦環境が恵まれているということもあって、日本人の方が情報力の点で勝っていましたが、新しい発見が減った今、海外の人たちの情報が追い付いてきましたね。ただ、どっちが新しい知識を「先に知ってるか？」というのならば、やっぱりまだ日本の方が上だと思います。

編：それはキャラクター対策も含めて、ということですね？

ウ：そうですね。ただ、国ごとに『スパIV』トップクラスのプレイヤーが使っているキャラクターが違う事実があります。例えば、シンガポールだと「Xian」という、先日の"SEAM"で優勝したプレイヤーが使っているのは元。ほかにも、フランスの上位プレイヤーがローズを使っていたり、アメリカだと、バイソンだったりルーファスだったり……。これらのキャラクターは日本では対戦する機会が極端に少ないので、対策を立てるのに苦労しますね。対戦レベルがほとんど変わらないのに主要キャラが違うので、国ごとに得意なキャラ、不得意なキャラがハッキリしそうです。なので、今回の"EVO"は、トーナメントの組み合わせがかなり重要だと思います。

編：去年12月に『Ver.2012』へバージョンアップして以降、初めての大規模大会でしたが、対戦への影響は？

ウ：（以前のバージョンでのヤンから、リュウに）使うキャラが変わったので、前作より勝つのは難しくなっていると思います。システム面はこれまで同一なので、バージョンが変わったことで闘い方が変わるということは特に無いですね。

決勝戦での闘いで対策不足が分かった元

編：では、それぞれの大会のお話に移りましょう。シンガポールでの"SEAM"は準優勝。この結果については？

ウ：行く前から「もし、この大会で負けるとしたら元を相手にしたときだろう」と思っていました。ただ「途中で元は負けるんじゃないか」とも（笑）。

編：日本で、元対策の術を高めるのはなかなか……。

ウ：日本に元を使うトッププレイヤーが居ないし、居るにしても地方。東京のゲームセンターにはまず居ない。対策不足だから自分の中に勝つビジョンが無かったですね。だから大会の「2位」という結果よりも、「やっぱり元には負けるんだな」ということが認識できたことが大きな収穫でした。ただ、逆に言うと元以外のキャラクターに対してはいい闘いをすることができたので、その点は満足しています。シンガポールって日本と使われるキャラクターの傾向が似ているんですよ。上位陣にやり慣れたキャラが多かったし。日本人プレイヤーの影響もあるかもしれませんね。

編：決勝で闘った「Xian」はシンガポールでは有名なプレイヤーなんですか？

ウ：そうですね。"SEAM"はシンガポールのプレイヤーだけが集まった大会なんですが、彼はその中でトップ3に入るプレイヤーみたいです。

編：シンガポールのレベルは、韓国、台湾などほかのアジア諸国に比べてはどうでしたか？

ウ：トッププレイヤーのレベルはほとんど差が無いと思います。アメリカ、シンガポール、韓国のトッププレイヤーのレベルはほとんど変わらない。ただ、さっき言ったよう

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara Official Site　http://www.daigothebeast.com/

に国によってトッププレイヤーが好んで使うキャラクターが違うので、実際に対戦したら相性の関係で強い国というのはありそうです。

編：“EVO”の予選対象になっているイベントですよね？

ウ：はい。正確には予選というよりシード権がかかっているんですけどね。

“CEO”で身を持って感じた アメリカ人プレイヤー側のギャップ

編：では続いて、その翌週に開催された“CEO”について。トーナメントの規模、そして世界から集まる著名なトッププレイヤーの顔ぶれから“EVO”の前哨戦的イベントと見ていいと思うんですが、結果だけを見ると7位。不本意だったのでは？

ウ：正直なところ、もう少しいい成績が出せるかなとは思っていました。ルーファスに二度、負けたんだけど（ウメハラを倒したのは「Justin Wong」、「Ricky Ortiz」。ともにルーファスを使う）、彼らはトッププレイヤーなので、対戦で負ける自体ことは全く不思議ではない。だけど、ルーファス戦は結構自信を持っていたので、改めて練習する必要は無いだろうと思っていたんです。ところが、対戦してみたら、彼らのスキルが昔対戦したときよりも上がっていました。自分が想定していた「アメリカ人プレイヤーのレベル」とのギャップを、このときに感じましたね。以前より、かなりレベルが上がったんだなと。

編：“CEO”では、ウメハラが気になるプレイヤーは居ましたか？

ウ：何人か居て、一人が「WolfKrone（C.ヴァイパー）」というプレイヤー。もう一人は、「PR Balrog（バイソン）」。

編：どういう点で？

ウ：C.ヴァイパーとバイソン、特に後者を使って目立ってうまい人は、日本でそんなに居ないですからね。

いいプレイを世界に見せたい プロだからこそできる闘い

編：両大会で、“EVO”に向けて有意義な収穫があったんじゃないですか？

ウ：「元の対策を立てる」ということと、「ルーファス戦を練習する」というテーマができました。海外プレイヤーに関してはそれくらいなのだけど、今年は、日本人プレイヤーが大勢参戦するので、彼らが使うキャラクターへの対策を個別にするのは厳しそうですね。

編：対策すべき対象が多いと。

ウ：そうですね。韓国の「Poongko（昨年準優勝／セス）」、台湾の「GAMERBEE（アドン）」も居る。大会では今の自分でやれるだけのことはやりますけど、「今年はだれが勝ってもおかしくないな」っていうのが、正直なところですね。トーナメントの組み合わせという要素だけでも大きく影響しますし。

編：今年も、去年と同じくらいの日本人プレイヤーが“EVO”に出場するんですよね？

ウ：いや、去年以上に増えるみたいですね。

編：前哨戦の“CEO”では「ももち」が準優勝、昨年の“EVO”では「ふ〜ど」が優勝。そんなプレイヤーも参戦するから、日本人との闘いも厳しそうですね。“EVO”はプロ活動の場として頂点と考えているのですか？

ウ：海外の大会に関してはそうですね。

編：今年の海外大会参戦について。先の二大会以外に1月に韓国のLGカップも参戦していましたが、大規模な大会のエントリーは今年初めて。どうしてでしょう？

ウ：“EVO”と関連していない大会に関しては、自分の興味を引くものが無かったというのが理由。後はあまり遠出するのが好きじゃないという理由もありますけど（笑）。

編：ウメハラにとって“EVO”とはどういう大会なのですか？

ウ：格ゲープレイヤーとして自分の名前が知られるきっかけとなって、さらにプロになるきっかけにもなった大会。だから、“EVO”という大会そのものに対して「感謝」、「思い入れ」を持っています。そういう意味では自分にとって、特別な大会として認識しています。世界中のプレイヤーが一つに集まる、“EVO”ならではの独特な雰囲気が好きですね。

編：昨年はベスト8まででした。今年は「リベンジ」という意味合いもある？

ウ：リベンジという気持ちは特に持っていません。ただ、世界のあらゆるプレイヤーが集まるし、世界中の人々が会場やネットを通じて見ている大会なので、いいプレイをしたいとは思っています。

編：その、いいプレイは、世界のウメハラファンが期待しているところ、ウメハラならではのリュウのカッコいい闘いが見たいですね。

ウ：そうですか。そう言われてもどんなプレイを期待されているか分からないですけれど（笑）。まあ頑張ります。

編：プロの立場として、今年の活動テーマはありますか？

ウ：「みんなと同じことをやっていてはダメだ」ということは常に思っています。今年はプロの活動を通じて、今までとちょっと違った、自分にしかできないことが表現・実現できたらいいですね。

編：期待しています！

激戦必至の“EVO2012” 7月6〜8日にラスベガスで開催

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］

［Mad Catz キーチェーン］

海の王様 猛者通信 〜雪の魔王編〜

フロロ38号 タワーリングインフェルニャの巻

よくも流刑地扱いしてくれたなグヌヌ！　との噴飯やるかたない感情を机の奥にしまい、今思うと変身カードとは一体何だったのか、との疑問を呈せざるを得ないダップセストリームであった。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介＆漫画：天野シロ

登場人物みたいな

まさ
流刑といえばEXILE。すなわち、美しすぎるカードゲームということで、ギャザ熱再燃中のボトム爵位エアー。いや再燃じゃないですけどね！

ケソ
いざ種子島！　と意気込むも、熊本よりも下に行ったことがないヘタレ九州人。最近は事務所近くでも事件が頻発してタツボイ状態に突入。

タキヨス
今回は「P4U」のムック作成でマヨアリに拉致られていたため、代打としてでそを投入。断髪により髪形が貞子からローバンクにクラスチェンジ。

FISH ON：01

激闘！　シャマランタワーへの道

Who's making love.

まさ　ほむふむふむほナールM。

ケソ　どうしたんですか、珍しくしかめっ面で国際ニュースなんか読んでメトロポリタン気取っちゃって。

まさ　最近はギリシャ危機で欧州が盛り上がっていると聞く。我らの年代で"ギリシャ危機"といえば、まーた教皇アーレスが何かやらかしたのか、と思うわけだが、今回のはちと様相が違うようだな。

ケソ　純粋にギリシャ経済自体がピンツェルですからね。というか、格闘ゲームにはギリシャ出身って少ないですよね。すぐに思い出すのが、『ナックルヘッズ』のブラッド・ヴェイククくらいしか居ないのですが。

まさ　プロフィールに"戦うことと女のことしか頭に無い男"と身もフタも無いことを書かれていた狂……いやさ、ファンキーなキャラだったな。

ケソ　一応、『ソウル』シリーズのソフィーティアやカサンドラがアテネ出身ですが、年代的にはオスマン・トルコに占領されていた時期ですよね。

まさ　『ストⅢ』のギルとかユリアンがいかにもギリシャ丸出しという感じだが、きゃつらは出身地不明だという。こうしてみると、アーケードゲーム業界とギリシャは、意外ととボンヤリした関係性といえるだろう。

編集でそ　一見ギリシャ問題について語っているように見えて全く関連性の無い話をしている痴れ者たちよ、さっさと次の猛者ネタを出すがいい。ギリシャ危機以外の話題でな。

ケソ　話題といえば、最近はどこもかしこもスカイツリー、という按配じゃないですか。

編集でそ　そうだなー。ツリーの下の商業施設"ソラマチ"にゲーセンがあれば便乗取材できるんだがな。

まさ　ムス。これまで東京の名物施設といえば、建設直後にことごとくシューティングゲームに登場してきただろう。『スクランブルフォーメーション』では東京ドーム、『ソニックウィングス』では都庁、という風に。しかしまだ、スカイツリーは登場しておらぬようだが。

ケソ　『エースコンバットX2』とかには出てますけど、アーケード作品にはまだ未登場ですよね。

編集でそ　なら、アーケード登場祈願も兼ねて、タワーに近寄ってみるか。ついでに、アルカディアらしく"スカイツリーに一番近いゲセはどこか"的な調査もやっておこうぜ。

ダップセ　んふんふ（了解）。

FISH ON：02

税金財テク！　集団不正受給の怪

It's your think.

〜次の日〜

編集でそ　いつも通り遅刻したケソの臀部に熱いケツバット指導をたたき込んだのちに、スカイツリーの下、ソラマチにやって来た我々だ。

ケソ　へへッ、平日だっつーのに、観光客がぎょうさん居るとは景気のいい話で（内股でヨロヨロしながら）。

まさ　ところで、何の前準備も無くスカイツリーにやって来た我らだが、展望台とやらには登れるのかね。

編集でそ　あー、今は予約制になっていて、あらかじめチケットを事前予約しておかないとタワーには登れないんですよ。

まさ　マジう⁉　折角展望台からの風景を写メに撮って、フェイスブックに"スカイツリーなう"とかいうドヤ投稿をしようと思ったのに……そしてこの諦念。

編集でそ　展望台に昇ってセフィーロに飛ばされてもコトなので、今日は外から見回るだけにしましょうや。

まさ　致し方なし。

ケソ　しかし、ビーテレで見るのと偉い違いというか、実際に近くで見ると「デカァァイ！　説明不要ッッ！」

という威容ですな。こんなにオッ高い塔なんか建てちゃって、バベルの塔みたいに神様からお仕置きくらわないか心配ですゾ。

まさ　猛者的にはバベルの塔というと、安駄婆やお梅、お種がひしめき合っているような塔を連想させるな。

でぞ　そんなババアの塔がいるか！（でかいババアの話っぽく）

ケソ　ソラマチには水族館もあるんですよね？　ペンギン観に行きましょうよペソギソ！

編集でぞ　すみだ水族館な。入館料の2,000円は自腹だが入るか？

ケソ　では次のハガキ。

編集でぞ　入らないのかよ！.

FISH ON : 03

強制稼働！ 利権団体の罠

Groovin high.

まさ　早々にスカイツリーから離れて、周囲を探訪している我々だが。

編集でぞ　こっちに行くと錦糸町方面ですね。天気もいいし、のんびり歩いて行きますか。

まさ　ムス。こうして下町ぶらり旅をかましていると、ダップセが毎朝熱烈視聴している「ゆうゆう散歩」を想起させやがらあ。

ケソ　チイチイにも早くよくなってもらって、「ちい散歩」も復活してほしいですよね。

編集でぞ　しかし、スカイツリーから少し離れただけで、いきなり閑散とした雰囲気になるな。

まさ　ムス。スカイツリー効果で地元が活性化すると思いきや、すべての客をツリーに取られて逆効果――的な側面もあるのかも試練。

ケソ　スカイツリー＋ソラマチで、敷地から出ずに完結済みますからね。

編集でぞ　地域商店街にも、スカイツリー効果がうまく還元されればいいんだがね。

まさ　お、こんなところに神社を発見。どれ、おみくじをひとつふたつ、みつよつ引いていくか。

編集でぞ　そんなにおみくじをオーバードーズして大丈夫なのか？

まさ　フェフェフェ。都合のいい部分だけを上書きして、最強運勢にするのじゃよ。最近、趣味がすっかり"おみくじ"になっている我さなあ。

FISH ON : 05

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

でぞ　結局、おみくじはどうだったんですか？

まさ　"中吉"だったので、上書きは無しとするハイパン！（早口かつ擦れ声で）

ケソ　そんなこんなで、とうきょうスカイツリー駅の隣の駅、錦糸町駅が見えてきましたけど……どうやら、駅前にある複合商業施設"オリナス"の中にあるアドアーズが、一番タワーに近いゲセっぺえですねえ。

まさ　ムス。ならば、アルカディア読者はスカイツリーに行った際には、オリナスの中のアドアーズにも寄って、地域活性化に寄与なぞしておくといいだろう。

ケソ　後は、早くシューティングの背景、もしくはタワーがロボに変形してボスになるとかで、ゲームにも登場してもらいたいですNE！

編集でぞ　よし、今回の猛者は珍しくミッション成功だな。んじゃ、近くに気になるホットケイクの店があるんで、そこで食ってくか。

ケソ　いかいでか！

～数日後～

編集でぞ　あの後調べたんだが、実は浅草通り近くの"ハローズガーデン・オリンピック墨田文花店"ってトコが、純粋なゲセではないがクレーンゲーム程度なら置いてあるアミューズメントとして一番近いらしいぞ。

ダップセ　ズコー！

～つづく～

サッパリing編集便り

プロファイールにもある通り、バッサリと断髪して気分スッキリなタネヨスである。天野先生にお願いしている似顔絵も、短髪仕様である。そして今月は、ムックやら取材日に台風がジャストミートしたりやら、なかなかハードであった。あ、そうそう、猛者とは何にも関係無いけど、モリバン戦車が残すところ最小金冠×1、最大金冠×2まで進行。プレイ約700時間と、予想よりちょっと早めにひと区切り付きそうでホッとしておる！

猛者っ子通信

■あて先

～もしくは電子メールにて

arcd2009@arcadiamagazine.com

アーケードゲームを深く語るこのコーナー。今回は闘劇'12正式種目『ソウルキャリバーV』攻略記事の執筆担当ライターおおさかが、『ソウルキャリバー』シリーズに費やした半生を語る!?

『ソウルキャリバー』シリーズ

■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：3D武器格闘アクション
■操作方法：1レバー+4ボタン
■稼働：1998年7月30日～
■対象機種：アーケード、ドリームキャストなど
■使用基盤：SYSTEM12など

雑誌とテレビがきっかけで知った新作格闘ゲーム その後の生涯を決める一作になるとは思いもよらず……

1999年8月、あれだけ世間を騒がせていたノストラダムスの大予言さえ、何事もなく過ぎ去っていった夏のことです。今思えば、いつも通り平穏に終わるはずだったこの夏ほど、自分の人生に大きな影響を与える存在と出会った事件はほかにありませんでした。

僕がその作品を知ったきっかけは二つあります。一つは週刊ファミ通のクロスレビュー。対戦格闘ゲームが40点満点を獲得するという未曾有の事件を目の当たりにしたことです（下記カコミ参照）。そしてもう一つは伊集院光さんのテレビ番組「ゲームWave」。コマンド操作の苦手な伊集院さんにマイトアトラス（[illegible]+AB同時押しという非常に難しいコマンドの投げ技）を挑戦してもらうという企画を見て、めちゃくちゃカッコいい新作格ゲーが出ると驚いたことでした。

小学生の頃は時流に乗って『VF2』を浅草のゲーセンでプレイしていたものの、99年当時、ほとんど格ゲーをやっていなかった僕は、すぐさま近所のゲーム屋に『ソウルキャリバー』の予約をしに走ったのでした。最初は週間ファミ通のおすすめの「御剣」というキャラクターから使い始めましたが、隠し要素をすべて出しきったところで、もっと好みのキャラが使いたくなり……変な前髪の、ヌンチャクを操る沖縄人「マキシ」を選択します。これがまさか、それ以降12年におよぶ生涯の持ちキャラになるなんて、この時は全く思っていませんでした。

21世紀を目前に控えたこのころ、もっとも「未来的」だったのは普及し始めたばかりのインターネットの存在でした。それまでゲームは同級生と共有するものだったはずなのに、モニターの向こうの顔の見えない人たちと同じゲームを遊び、同じ話題が通じている。このことに中学三年だった僕は強い衝撃を受けたのを今でも鮮明に覚えています。

高校に進学してからは、ソウルキャリバー系のホームページが主催しているオフ会が新宿のゲーセンで開催されていると知り、月一回の集まりに顔を出すようになりました。そこから先のハマりっぷりは泥沼といっていいものだったと思います。何せ同じゲームをやっていなければ絶対に接点の無かった人たちと遊んでいるのですから、世界が一気に広がる感覚がたまらなかったのだと思います。それでも、遠出していって対戦する相手がいるというだけでは、ここまでソウルキャリバーにのめり込むようになることはなかったはずです。

ソウルキャリバーにハマったもう一つの要因は、毎日一緒にソウルキャリバーの話ができる身近な仲間を見つけたことでした。今でも交友の続く「HK」君（現・秋葉原某ゲーセン名物店員）が学校の同じクラスに偶然居合わせたことが、このゲームにのめり込んだ最大の要因かもしれません。彼と、当時竹ノ塚のゲーセンスタッフだった「内藤AB」氏と三人でずっと対戦してたのが、今に至るベースになっています。

今月のゲーム野郎

ソウルキャリバー担当ライター おおさか

ソウルシリーズ暦：12年
落ちた大学の数：2校
最長フレーム調査時間（連続）：20時間
『アウトフォクシーズ』移植してほしい度：120%
ブログの投稿数：540

15 12 9 6 3 / 5 4 3 2 1 / 1000 800 600 400 200 / 90 60 40 20 / 24 19 14

本誌攻略記事や『SCV』公式攻略本……1に……ごめんなさいという気持ちでいっぱい……

……過ごしたことになりそう。『SCV』発売以降ソウルシリー……に進めば本当に人生の半分をキャラ……

奇跡の40点満点！ 今なお語り草 初代『ソウルキャリバー』の伝説

右に掲げたのは当時のファミ通クロスレビュー、見事に40点満点です。当時の読者の記憶に今でも残っている事件だったようで、先日大学の先輩（最近忙しくてあまりゲームをされてない方）が「おおさか君がやってるゲームって40点ついたあのソウルキャリバーだっけ？」と言ってました。ドリームキャストというハードを支えたタイトルと言っても過言ではなく、またシリーズのファン層を一気に拡大した作品でもありました。アーケード版が初代プレステレベルの映像だったのに、そこからわずか1年であそこまで美しいゲームになるとは、誰もが度肝を抜かれたはずです。

一人用モードが豊富なほか、キャラの細かい背景もゲーム中ミュージアムでじっくり読めて、時間を忘れて作品世界に没頭できたのも楽しかったです。

エピソード　びっくりした人物伝：色んなプレイヤーがいますが一番衝撃的だったのは刑事長（でかちょう）氏。反射神経が抜群で見える攻撃は全部弾き返す防御力、いけると踏んだら一気に畳み掛けるプレッ[illegible]

を語らせろ!!

アーケードで対戦する興奮
闘劇、闘劇'07 で繰り広げられた激闘

家庭用ですっかりソウルキャリバーの魅力にとりつかれたぼくは、オフ会目的で再度ゲーセンに通うようになります。家庭用で覚えてみんなでゲーセンに行こう、という趣旨のホームページを更新し始めたのもこのころです。秋葉原や新宿だけでなく、やがて町田や横浜、果ては大阪まで遠征することも多くなりました。もとは家庭用ゲームとして面白いからハマっていたはずなのに、いつしか人と対戦するのが楽しくてアーケード版にハマっていったのです。

『ソウルキャリバーII』のころ、ちょうど闘劇の第一回が開催される運びとなり、このゲームも種目に選出されました。僕は現役の大学受験生で、日曜日の闘劇予選がすべて模試と重なって参加できなかったのを悔しかっていたものです。先ほど紹介したHK君が「おおさか(A)」の名前で予選に参加させられて、しかも勝って本大会に出場を決めたのも今ではいい思い出です。僕自身は当日予選に望みをかけるも空しく敗北、そして大学受験も大いに敗北し、志望校に[illegible]のでありました――

第一回闘劇優勝者の刑事長選手(左下欄外参照)。米国代表選手が準決勝まで進むなど、熱い大会となりました。

ソウルキャリバーの世界に転機が訪れたのは『ソウルキャリバーIII』でした。多彩なモード、特にキャラクタークリエイションを初搭載した作品としても見逃せませんが、ガチ対戦派としてはアーケード版がリリースされないということが大問題だったのです。当時はネット対戦が一般的でなく対人戦ができるのはゲーセンだけの時代。対戦格ゲーなのにその場所が無くては困るということから、アーケード化要望の声を伝える署名運動を起こしました。最終的に400名ほどのファンの声が集まり、アーケード版発売となりました。

『ソウルキャリバーIII』が種目となった闘劇'07では予選行脚が楽しかったです。その週の会場にプレイヤーが全国から一堂に会するというのを毎週繰り返していました。『ソウルキャリバーIII』は本来アーケード用ではなかった作品。購入して予選会場に立候補してくれたお店には自分の足で行かねばという思いが言わず語らずのうちにキャリバー勢全員の胸のうちにあったように思うんです。

そして始まった本大会、始まる前はあまり注目されていませんでしたが、蓋を開けてみれば出場選手は個性派ぞろい、試合展開は二転三転で息もつかせずで、『VF』勢も『鉄拳』勢も観戦で盛り上がれるような大会になりました。それはたぶん、ゲームそのものの良さもさることながら、参加したプレイヤー全員が本気で闘劇を楽しんでいたからじゃないかと思っています。

アーケードから一旦離れた『ソウルキャリバーIV』以降
家庭用タイトルとなったSCのコミュニティの行方

『ソウルキャリバーIV』ではゲーセンに無いという苦しさを本格的に味わうことに……。プレイヤー有志で個人的に対戦会をやっても、自分で会場を手配し機材を集め、参加者に声をかけて……といった苦労が多く、予算の負担もあり長続きしないのです。ゲーセンに設置されていることがどれほどありがたいことなのかを痛感しつつも、新しい遊び方を模索する必要に迫られました。幸運だったのは「Tokyo Game Night」(以下TGN)というイベント支援団体と出会ったことです。TGNがイベント運営の負担を軽減してくれたことで、コミュニティを長続きさせ、新しいプレイヤーにも参加してもらうことができました。

こうしてプレイヤー主体でイベントを開催する下地が出来たところに、満を持して登場した『ソウルキャリバーV』。入りやすいゲーム性で他ゲー勢も参戦してくれましたし、『ソウルキャリバーIV』から大幅に改善されたオンライン機能の快適さにより、一人用の楽しさだけでなく対戦の面白さにスポットが当たるようになりました。twitterなど情報共有しやすい環境が今まで以上に浸透しているのも大きいと思います。先日開催された「STRIKE.1」では、既存シリーズの強豪だけでなく、他ゲー勢でありながらも『ソウルキャリバーV』で急成長を見せる猛者が多数エントリー。10on10のチーム戦と個人戦で、ソウルシリーズ史に残る奇跡的な盛り上がりの一夜となりました。『ソウルキャリバーV』発売以後、ほかの格ゲーを遊んでいるプレイヤーが続々と本作に参戦してきているのは本当に熱い展開です。

「異なる格ゲーのプレイヤー同士が対戦したらだれが最強なのか」というのはだれもが考えたことがありそうですが、その時に勝負するタイトルとして、今までなら『ストII』かその後継作品が選ばれてきたと思います。『ストII』以降の伝統こそ格ゲーのスタンダードだからです。今は「だれもが同じスタートラインに立てるから」という理由で『ソウルキャリバーV』が注目されています。ほとんどの人が未体験なので、攻略速度が速いのはだれなのかを競えます。『VF』勢が中心になって盛り上がっている「聖戦」というイベントもその一つ。対戦カード発表後一定期間お互いにキャラ対策を研究して、決戦当日は視聴者立ち会いのもと10試合先取の真剣勝負をするというもので、これも『ソウルキャリバーV』が非常に新しいゲームだからこそお互いのやり込み方が見えてきて面白い。

もし、このシリーズが以前からメジャーなゲームだったら、むしろ『ソウルキャリバーV』がここまで盛り上がることはなかったかもしれないと考えることがあります。物事の流れはわからないものです……。

今回の作品で古豪も新規参戦組も濃密に繋がりあった、新しいプレイヤーコミュニティが出来つつあります。夏の闘劇もそれ以降も、新たなドラマがどんどん生まれていきそうです。

ここがすごいよ ソウルキャリバー

キャラ設定を作り込みすぎ!?

本シリーズのすごさは語り出せば止まりませんが、中でも開発者の愛が炸裂しているのが尋常でない細かさのキャラクター設定です。たとえば投げキャラ筆頭のアスタロスは、謎の邪教集団が邪剣ソウルエッジを手に入れるため作成した人造人間という設定ですが、その教団内の信仰形態にまで裏設定があるのです。極めつけはその教団の神官が用いる「神官語」なる言語。文法も単語も一から作られており、これをもとにアスタロスの技名が付けられているという、とてつもないこだわりが込められているのです!

期末テストによく出る!
教団神官語の単語集!!

単語	意味	品詞
azr	新しい	形容詞
cusph	右から	形容詞
glkks	守る	動詞
mxoui	走る	動詞
nm	反対を意味する	冠詞
ss	似ている	形容詞
trzaous	人類	名詞
vis	ぶつける	動詞
xa	刃	名詞

言語学的技解説

技名	ムズールヴィシア
神官語	mxoui vis xa
日本語	(走る)(ぶつける)(刃)

「走る」という自動詞のあとに「ぶつける」という他動詞と、目的語の「刃」がきてます。8WAY-RUNで走ってから攻撃ボタンを押すという入力コマンドに沿った名前なのです!

技名	ムクスーザ
神官語	nm cusph xa
日本語	(反対)(右から)(刃)

冠詞nmは反対を意味して「右から」という形容詞を「左から」の意味に変えます。左から斧をなぎ払うモーションを見事に反映した技名になってるわけです! 開発者こだわりすぎ!!

[illegible]のアーケードはあるの?: [illegible] けではないはず。とはいえ機材価格が高騰する昨今、導入費用はお店にとって頭痛の種。なんとか全員にとって良い形でアーケード凱旋が実現しないものでしょうか……?

「えすえぬ家の人々」のIKa先生によるオリジナル新連載!!

かくげい・ぶ!

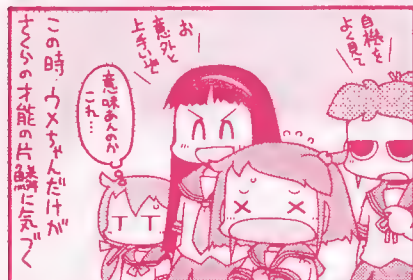
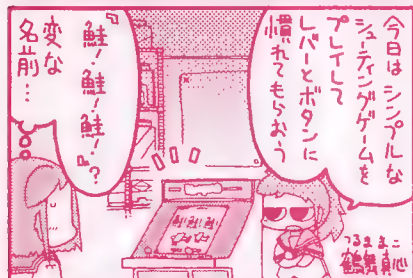
夏服

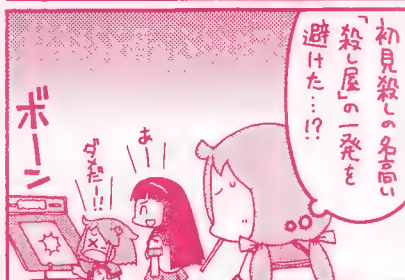
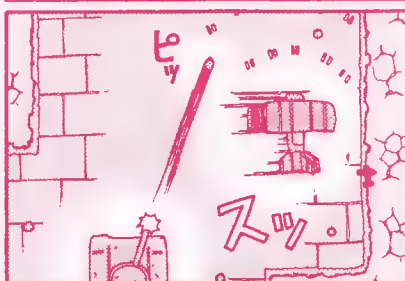
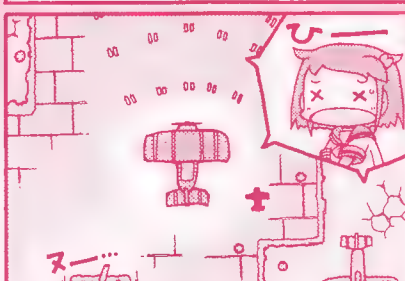
[岐阜県]
中部地方、あるいは東海四県に属する内陸県。県庁所在地は岐阜市。斎藤道三や織田信長の国として知られ、関ヶ原の戦いはここで起こる。近年、プロサッカークラブ「FC岐阜」が誕生した。

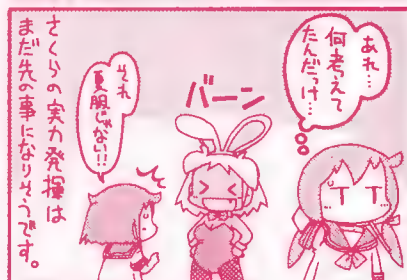
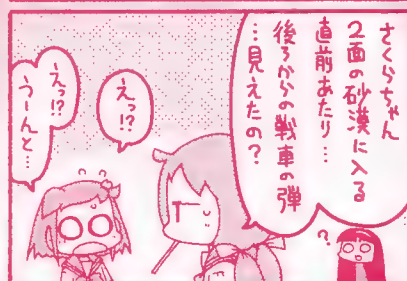
裸

[バースト]
『ギルティギア』、『ブレイブルー』シリーズなどのアークシステムワークスの格闘ゲームなどで登場する技。よくボタン同時押しで完全無敵、など強力な切り返し技として使用される。

Ika Plofile

始まり

[鮫!鮫!鮫!]
1989年に東亜プランが発表した縦スクロールSTG『飛翔鮫』の続編にあたる。敵機からの弾速がチョー早い。

初見殺し

[初見殺し]
初めて通ったプレイヤーがまずやられる意地悪な敵の配置。『魔界村』のレッドアリーマーや『FF』シリーズの隠しボスなど。

1.2のポカン

[さくらの実力発揮]
アルカディアブログでも彼女たちの活躍を配信予定！「恋姫☆ようちえん」と交互に隔週の配信予定ですぞ！

格芸部掲示板 たくさんの応援イラスト&お便りありがとう!

連載開始時からたくさんのお便りをいただいているこの『かくげいぶ!』。今回もその一部を紹介するぞ。

・小梅chanはキレてもかわいいナ～。
（神奈川県／さにょろさん）

・うめちゃんかわいい♡　アレクもかわいい♡
（大阪府／ムンク園山さん）

・アレクさんが大頭身で見れた～♡
（長野県／まりーさん）

小梅ちゃんは予想通りの反響でしたが、アレクへのお便りが殺到中！　担当個人的にはマコ押しなのですが。

・カワイイマンガだった。（大阪府／アッキィさん）

・IKaさんLove。（愛知県／いたるさん）

・皆かわええ～＾＾（神奈川県／草渡さん）

・IKa先生応援してます！（東京都／??さん）

・面白かった。（新潟県／Kさん）

・ゲームの練習風景が面白かったです。
（静岡県／正義のつばさんさん）

・ドラマCD化を希望！　そしてゆくゆくはアニメ化！
（埼玉県／AC30号さん）

祈りましょう……。ナムナムナム……。

・題字が軽音部と似ているような……。
（三重県／マメタロさん）

これが偶然ということか……（目を逸らしながら）。

・マンガもハシラも掲示板もディープインパクトだった。
（石川県／闇聖黒陽こと二代目SB1号さん）

これからも応援、よろしくお願いします！

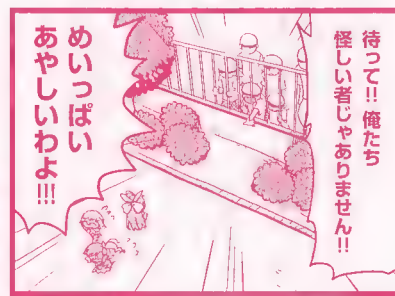
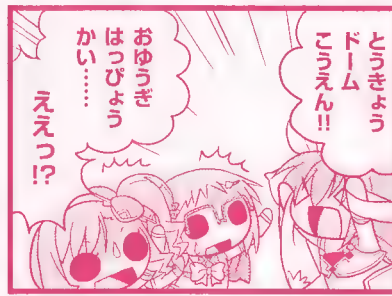
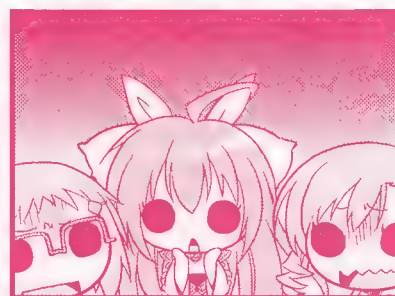
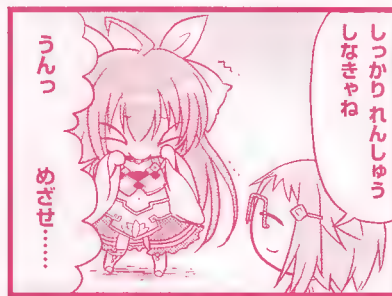
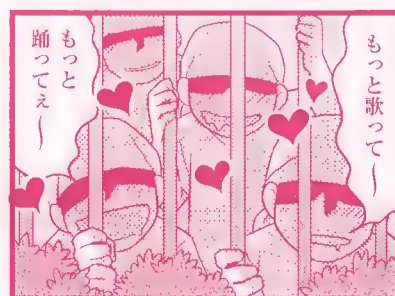
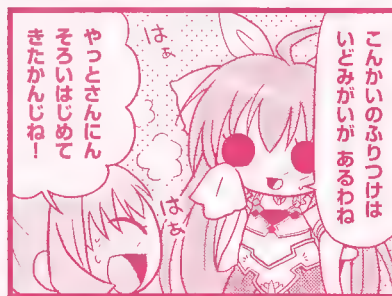
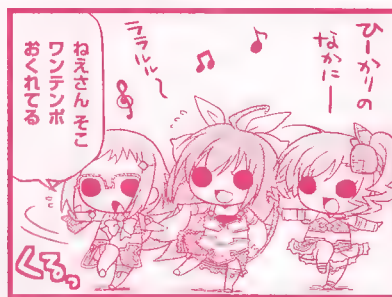
IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡**http://ikapani.blog55.fc2.com/**

今日も元気に!! ハートフル恋姫コメディまんが

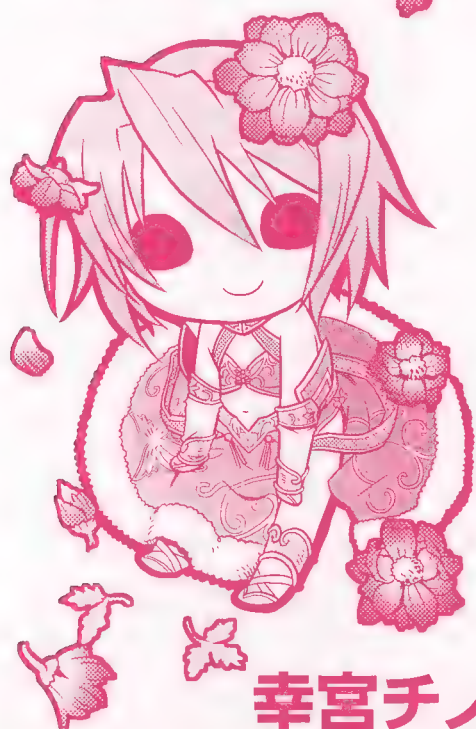
恋姫☆ようちえん

蒼天すでに没す
黄天まさに立つべし
歳は甲子　天下大吉
——黄巾の乱

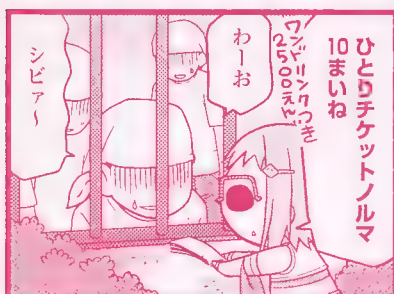
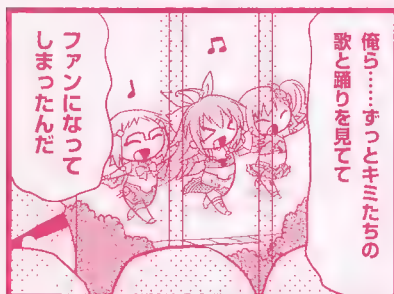
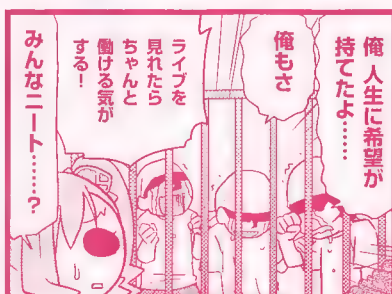
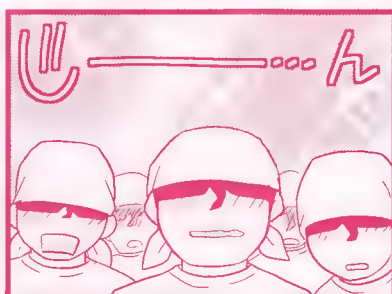
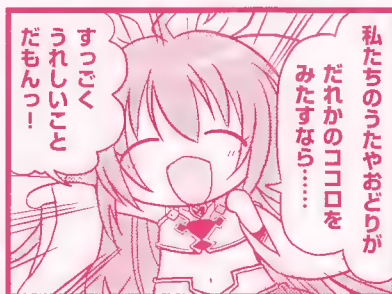
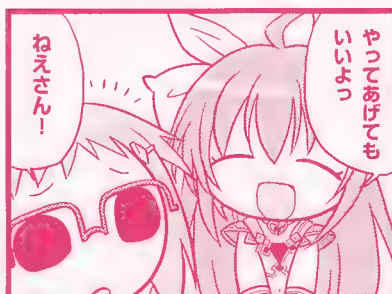
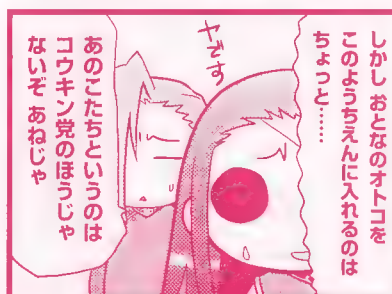
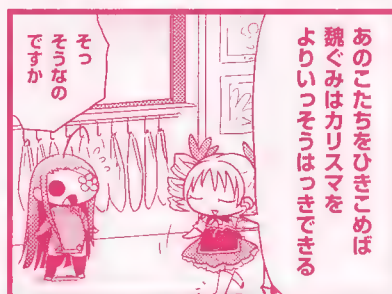
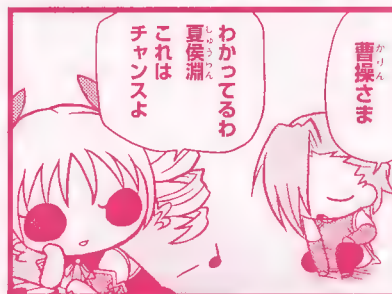
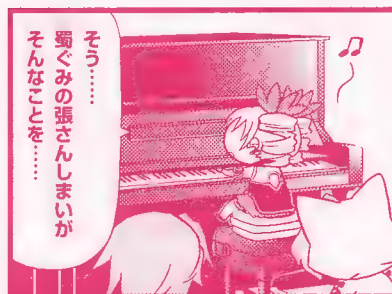
幸宮チノ

アイドルのゆめ

［張三姉妹その1］
張角（てんほう）、張宝（ちーほう）、張梁（れんほう）三姉妹はアイドルを目指して日々特訓に励んでいるのです。

ねらわれたがくえん

［張三姉妹その②］
ちなみにユニット名は「数え役萬☆姉妹」（かぞえやくまん・しすたぁず）だとかなんとか。

幸宮チノ　Profile

さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ&ギャグ漫画家。自他ともに認める御女の子スキー&西武ファン。代表作『ドラゴンクエスト天空物語』、『オタ婚。』ほか多数。

タニマチ

くちびるにメロディ

魏ぐみのおもわく

……来月号に続きます!

よくわかる三国史

黄巾党の乱

西暦184年2月、政治が乱れた上に飢饉が重なり、耐えかねた民衆が救いを求めたのが張角を筆頭とする宗教「太平道」だった。「蒼天すでに没し、黄天まさに立つべし、歳甲子によりて、天下大吉」をスローガンに漢王朝打倒を名目にした彼らによって、混迷を極めた漢王朝がさらに衰退する事となった。

ちなみに、この黄巾党、軍としての実力がどうだったかというと、当初は数を頼みに官軍を苦しめたものの、統制のとれた一線級の将軍(皇甫嵩・朱儁、配下には孫堅も!)が相手になると潰走を繰り返したらしい。

黄巾党が「黄色」を掲げていたのには陰陽五行道が大きく関係しているといわれる。漢王朝が象徴する色が木を表す青色なので、それを打倒するのは相克の関係にある土(黄色)というわけである。曹丕も魏王朝を建てた時には、元号を「黄初」としている。

「演義」では「太平要術の書」を南華仙人より張角が手に入れ、道術をちらつかせて民衆を扇動した。

いつも仲良しな張三姉妹が「太平要術の書」を手に入れたとき、ようちえんに何かが起こる?

▶アルカディアブログにて連載中のWEB「恋☆ちえん」もよろしく!

時代の変化に乗り遅れるな!

Steel Chronicle

スティールクロニクル

©Konami Digital Entertainment

スティールクロニクル
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワークCo-opアクションシューティング
■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
■発売日：稼働中(2011年12月7日)
■使用基板：—

前半は、先日アップデートしたばかりの内容を紹介。後半は、巨大エネミーやスーツカスタマイズを攻略していく。

大型アップデート実装!

先日のアップデートで新アクション「アドバンスドアクト」が導入！　新スーツの「特技」も加わり、戦術や味方との協力、状況に合ったスーツ選びがさらに重要になってきた。また、オペレーターとマネージャーの追加もファンにはうれしい要素。一方で、エネミー側にも未知の人型生命体である「インセクター」が登場。人型の特徴を生かした攻撃をしてくるので、鋼鉄虫とは違った攻略が必要になってきそうだ。

キャラクター人気の高い本作において、キャラ追加は何よりもモチベーションアップにつながる!?

新スーツタイプ 特技

戦闘面は平均的なスーツ性能だが、特殊支援など特徴ある兵器を装備可能。

新マネージャー・オペレーターが登場!

新マネージャー ニーナ・エーデルフェルト
CV:日笠 陽子

笑顔が印象的なS.I.V.A所属のマネージャー。穏やかな性格と的確なマネージメントで、ハウンドたちから信頼を集めている。マネージャーを志すきっかけとなったホダカのことを尊敬している。

新オペレーター リリア・クライン
CV:照井 春佳

人一倍負けん気の強いS.I.V.A所属オペレーター。ギャラルホルンで唯一の肉親を失い、その後、疎開先でニーナと出会って姉のように慕う。努力家だが、意地っ張りでハウンドを困らすことも？

新たな強敵出現!?

出自の一切が不明の人型生命体。その名も「インセクター」が登場。ボス殲滅ミッション中に条件を満たすと乱入してくる。これまでの鋼鉄虫と違った動きをしてくるのは間違いなさそうだ。

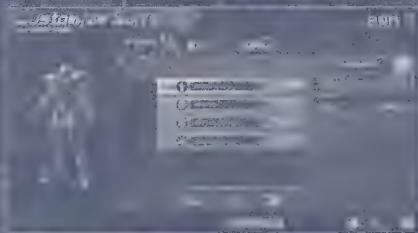
異星生物か!?　それとも人工生命体なのか!?　インセクターは強敵であるものの、新しい素材アイテム「ネクロ素材」をドロップ。今までに無い特徴を持った新しい武器が生産可能となる。

ネクロ素材で新しい武器が生産可能に: ネクロ素材で生産できる武器は、今までにない特殊なアクションが可能となっている。また、インセクターらしい禍々しいデザインになっているのでアピール度もバツグンだ！いち早くゲットして、チームメイトに見せびらかす!?

必殺のアドバンスドアクト

S.I.V.Aが開発した新システム「アドバンスド アクト」（以下：AA）により、スティールスーツに新しい操作が追加された。AAを発動すると、自分、もしくは仲間のパラメーターを強化したり、エネミーに範囲ダメージを与えたりと、さまざまな効果を発揮する。AAには専用のゲージがあり、エネミーへの攻撃、受けたダメージ、味方回復などミッション中の行動に合わせて増加し、ゲージが満タンになると発動可能となる。発動操作は四つすべてのトリガーを同時に押すことでセットしているAAが発動する。ゲージは最大5段階までチャージが可能で、それぞれの段階にAAをセット可能。ミッションに合わせて調整しよう。

アドバンスドアクトを一部紹介

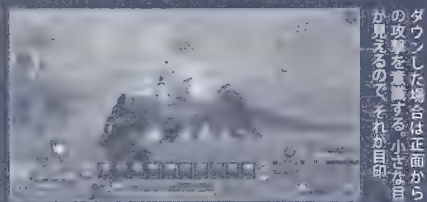
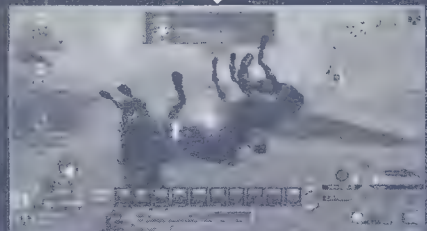
名称	系統
ストライカー	攻撃力UP系AA
プロテクション	防御力、ダメージ耐性UP系AA
アクセラレーション	スピードUP系AA
オアシス	ショート復活AA
フォーステンペストW	範囲ダメージ系AA
オズ	エネミー停止AA

AAは、カスタマイズ画面でセットする。ハウンドクラスが上がると、種類やチャージ上限が解禁されていく仕組みだ。5段階目のチャージは目を見張る威力を見せる!?

これはアドバンスドアクトを発動した瞬間。ド派手なエフェクトとAA名の演出が入る。小出しに使うか!? 最大チャージで戦局を大きく変えるか!? プレイヤーの判断力が問われる。

スヴァーヴァ攻略マニアックス

素早い動きのスヴァーヴァは安定して攻撃可能なタイミングが少ない。そこで、ダウンを奪ってからの集中攻撃が攻略の指針になる。まずは、4本の脚を2段階まで破壊。ドリフト移動を待ってダウンした瞬間に火力を集中する。あらかじめ頭部の弱点を破壊しておくと、全員で弱点を攻撃しやすい。そして、理想は顔の前の位置をキープしつつ弱点を攻撃する。というのも、ダウンから復帰した直後に、フラッシュグレネード系統を当てたいためだ。フラッシュグレネード系統は、だいたい2発～3発でダウンする。顔面の近くで爆発させることがキモになるので、事前の位置取りが重要になる。

基本情報	射	斬	爆	閃	麻	誘	破	レーザー	HP	備考
頭部	○	◎	○	◎	○	×	○	△	約1500	頭部破壊で弱点露出、バリア使用不可。
砂鉄	○	◎	◎	△	○	×	○	△	約200	地面に潜ると一定確率で復活
足	○	◎	◎	△	○	×	○	△	約300	足破壊で突進時に本体がこけるようになる。怒り状態でHP復活
本体	○	◎	△	○	○	×	×	○	約8000	—

※HPは第1変体の情報です。

ダウンした場合は正面からの攻撃を意識する。小さな目が見えるので、それが目印。

すると、起き上がりの瞬間にフラッシュグレネードを投げやすい。連続ダウンしてダウンを奪い、大ダメージを与えろ！

新スーツに備えよ！　スーツ別定番装備

突撃

主力武器は、定番二種類の組み合わせ。巨大エネミーの部位破壊用にM1KKグレネードランチャーが活躍する。ただし、弱点部位への火力はやや低めとなる。なお、ニーズヘッグやフレズベルクに対しては、M1KKグレネードランチャーは効果が低いので、SSMG-Rがオススメだ。さらに、高ランクならSSMG-Xにするのが理想。回復以外の補助武器に迷うならフラッシュグレネードが無難な選択肢。

主力武器	SA90C or SA90M
	M1KKグレネードランチャー
[illegible]	回復グレネード系統
	フラッシュグレネード系統 or スタングレネード系統
[illegible]	射撃強化
	装填数強化
	所持弾数強化 or 装填速度強化

重火力

機動力のある射撃武器と爆発物を組み合わせたセット。主に道中を見越したバランス型だ。ただ、AKID-AとMDKSロケットランチャーの組み合わせは継続戦闘がやや厳しいので、AKID-AやMDKSロケットランチャーを選択する場合のカートリッジは、装填数強化と所持弾数強化がオススメ。

上記以外では、ボス戦用にT-BOTも有効だ。その際は、YNKT3000か、YNKT-Xとの相性がいい。

[illegible]	SHMG-X or AKID-A
	MDKSロケットランチャー or I-HOC-Cミサイルランチャー
[illegible]	回復グレネード系統
	フラッシュグレネード系統orスタングレネード系統orフェロモングレネード系統
[illegible]	装填数強化
	所持弾数強化
	シールドR

高機動

主力武器は、ランクの低いうちはSGK、高ランクになったSGK-XXに移行しよう。近距離戦やボスへの弱点攻撃はマシンピストルを使うが、1マガジンの弾数が少ないので、リロードのタイミングを調整したい。道中でのみの使用目的ならMP-Xが適している。補助武器は、無難な状態異常系もいいが、グレネード系もアリ。高機動は主力武器に爆発物を持たないので、補助武器でフォローしよう。

[illegible]	SGK or SGK-XX
	MP-R or MP-X
[illegible]	回復グレネード系統
	グレネード系統
[illegible]	射撃強化
	装填強化or装填速度強化
	所持弾数強化

Steel MEMO
スヴァーヴァ攻略補足: スヴァーヴァは、連続ダウンを2セットとったくらいで撃破したい。これ以上多いとタイムオーバーになることが多いので、フラッシュグレネードを的確に活用しよう。
隠し要素を探せ!: 今回追加される新しいシステムの中に、これに関連した隠しチャットが存在する!? 詳細は不明だが新チャットの存在は確からしいので、チャットファンのプレイヤーはお楽しみに!!

闘いはまだまだ続く！ BORDER BREAK エアバースト

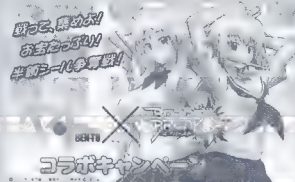
装甲重視の機体が増える中、新武器や新パーツでどうように変化するのか？ 新チップの影響で、より自分好みのアセンブルに[illegible]

■メーカー：セガ
■操作方法：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
[illegible]28日[illegible]
[illegible]EDGE

Text：OYZ

BB NEWS

BUDDY!! 決勝大会

6月10日(日)にクラブセガ 秋葉原新館にて公式大会「BUDDY!!」の決勝大会が開催された。イベントスペースには多くのボーダーブレイクファンがつめかけ、店舗予選を勝ち抜いた精鋭によるハイレベルなバトルのほか、三上ディレクターと牛マンがゲストとして登場し大盛況となっていたぞ。

ベン・トーとコラボ！

ボーダーブレイクとベン・トーがコラボ！ 6/28（木）～7/8（日）の期間中ボーダーブレイクをプレイするとBB.NETで使用できる「半額シール」をゲットできる。「半額シール」を使ってアイテムをゲットしよう。もちろん、エンブレムやオリジナル通り名なども。そのほか、キャンペーンの詳しい情報は公式ホームページをチェックしよう。

LAND BULK ランドバルクⅣ型

ランドバルクⅠ、Ⅱ型の後継機となるⅣ型が早くも登場。重量感を保ちつつ機動力が向上している。

◆ランドバルクⅣ型

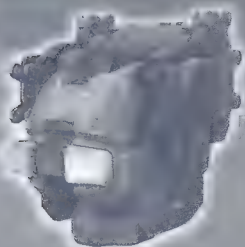
[illegible]とほぼ同等の装甲B（一部B＋）を維持しつつ、若干チップ容量が増加した。各パラメータも3段階目にふさわしく優秀だ。その分、重量が高めに設定されているので、アセンブルを考える際には注意しよう。ダッシュ性能も上がり「機敏な重量機体」、というシリーズコンセプトがより際立つ形になったといえる。

頭部は戦闘能力向上のために、[illegible]に強化。[illegible]給率が若干アップしている。[illegible]動吸収が優秀に。[illegible]の高さを誇っていたチップ[illegible]。[illegible]見た目にも派手な大型のスラスターを[illegible]機動力を強化。ダッシュ性能Cは現在この[illegible]みとなっている。また、お馴染みのキャタ[illegible]のままだ[illegible]

これは全身をランドバルクⅣ型で構成した機体。高い重量耐性は[illegible]

[illegible]

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	パラメータ			GP	必要素材						勲章	
ランドバルクⅣ型	頭部	2.3	750	B−	射撃補正 B+	索敵 C	ロックオン D+	450	ニュード卵	10	カロラチップ	2	-	-	防衛章	20
	胴体	2.3	1,400	B+	ブースター C−	SP供給率 C−	エリア移動 B+	450	複層重合金属	1	ニュード融素子	1	銅片	10	防衛章	20
	腕部	1.5	950	B	反動吸収 B	リロード B−	武器変更 D−	450	チタン鋼	20	ウーツ重鋼	2	カロラチップ	1	防衛章	20
	脚部	1.4	1,270	B	歩行 E	ダッシュ C	重量耐性 A（6,350）	450	複層重合金属	2	ニュード卵	10	銀片	5	防衛章	20

Pick up ランドバルクⅣ型 胴体パーツ

ランドバルクⅣ型 胴体

胴体の装甲がB＋でチップ容量が2.2ある。最近流行の固さと高チップ数を兼ね備えた機体だ。特に、SP供給はランドバルクシリーズ最高のC−。そして、エリア移動はB＋の4秒。このため、装甲とベース防衛を重視[illegible]

Pick up ランドバルクⅣ型 脚部パーツ

ランドバルクⅣ型 脚部

[illegible]

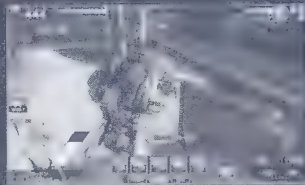
四つの派生武器

D99オルトロス

連射バッタ撃ち。近距離でジャンプで回避行動を取りながら敵を攻撃しよう。

毎分1200発を維持しつつ、1発の威力を上げたダブルマシンガン。これにより瞬間火力が底上げされている。ただし、連射精度が悪いので近距離向き。また、弾数が少ない。1マガジンで耐久値がMAXの敵を撃破するのは厳しい。瀕死の敵を狙うか、副武器にも頼ろう。

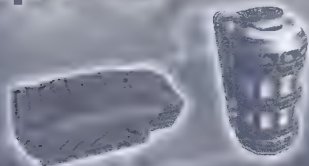
◆D99オルトロス性能表

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度
D99オルトロス	連射	実弾	320	220	80発 x 20	毎分1200発	D

斉射型MLRS

ロックオン時間が短く、敵を捕らえるのが簡単。弾のスピードもそこそこだ。

1回のロックオンで1発発射し、最大で6回のロックオンが可能。1機の敵に対しても連続してロックオンができる。弾のスピードが速いので、広い場所や遠距離で効果的。ガン・ターレットMのあるマップなら、あえて違う方向からロックすれば不意打ちになる。

◆斉射型MLRS性能表

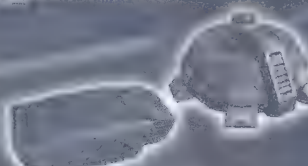
アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	誘導性能
斉射型MLRS	ロック誘導	爆発	630	2700	6発 x 3	半径12m	B−

スティッキーボムV

コアに攻撃するなら、[illegible]から投てきしないとダメ。

1発の威力が4500あり、それを2発の分裂弾で投てきする。分裂弾はあまりばらけない。[illegible]範囲が広く、壁や地面に吸着させると効果的だ。ただし、投てき飛距離が短いため、コア攻撃には使いにくい。コアの真下付近や[illegible]しないと届かない。

◆スティッキーボムV性能表

アイテム名称	パラメータ					
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径
スティッキーボムV	投てき	爆発	170	4500×2	1発 x 3	半径20m

ホバーマインV

密着で投てきしてバックジャンプで自爆を回避する。当て方には工夫が必要だ。

威力が9000で3発所持。装甲の薄い機体ならば、1発で大破できる威力だ。ただし、[illegible]スピードが非常に遅い。密着ぎみで当てるのが実戦的か？ その際自爆には注意したい。なお、壁に当てるとホバーマインS同様にはね返る。このため狭い通路でも活躍するだろう。

◆ホバーマインV性能表

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	滑走速度
ホバーマインV	投てき	爆発	270	9000	1発 x 3	半径20m	D

追加パーツを活用せよ! ランドバルクⅣ型を使ったアセンブル

装甲重視重火力

[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXエレファント	サワード・コング	試験型ECMグレネード	バリアユニットβ

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	ランドバルクⅡ型	2.1	710	B
胴体	ロージーR	1.7	1,560	A+
腕部	ケーファー45	2.0	980	B+
脚部	ランドバルクⅣ型	1.4	1,270	B

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
C	D	B
ブースター	SP供給率	エリア移動
C+	C	D
反動吸収	リロード	武器変更
A+	E+	D
歩行	ダッシュ	重量耐性
E	C	A (6,350)

チップの種類とチップコスト ・対爆発防御Ⅱ(2)・対実弾防御Ⅱ(2)・タックルⅡ(2)・ダッシュ/高速移動(1)

※( )内はチップコスト

ベース防衛用支援

[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ワイドスマック	リムペットボムV	アウル偵察機	リペアユニットβ

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	ロージーR	2.1	780	A+
胴体	ランドバルクⅣ型	2.3	1,400	B+
腕部	B.U.Z.−β	0.8	640	E
脚部	迅牙・真	1.8	1,080	C+

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
E	D+	C
ブースター	SP供給率	エリア移動
C−	C−	B+
反動吸収	リロード	武器変更
E	B+	B+
歩行	ダッシュ	重量耐性
E+	C+	B− (5,600)

チップの種類とチップコスト ・しゃがみⅠ(1)・対爆発防御Ⅱ(2)・対実弾防御Ⅱ(2)・エリア移動Ⅱ(2)

※( )内はチップコスト

新チップ大量追加

今回のチップの追加は、全部で13種類ある。コストやその効果など、下表にまとめてある。

被弾時カメラ制御Ⅱといったカメラのブレを完全に無効化するものや、ロングタックルⅡやジャンプキックⅡといった、特殊アクションの上位版がある。コストか高く効果の著しいものが多いので、使いこなせばより特化したプレイが可能だ。

コストと効果の関係

同性能のチップの中には、コストが2倍でも効果が2倍とは限らない。例えば、ダッシュ／高速移動Ⅱは、コスト3で効果が2倍。逆に、ロックオンⅡは3m→10mと効率がいい。

効率が悪くても強化する価値がある場合もある。なにを重視するかは、あらかじめ決めておこう。

◆オススメ新チップ

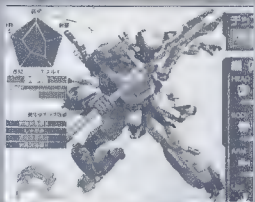
エリア移動Ⅱ	エリア移動0.5秒の短縮は、ベース防衛に非常に有効だ。防衛寄りのプレイスタイルを好む強襲や支援機乗りにオススメ。
ダッシュ／高速移動	長い道のりを進むコア攻撃などはダッシュ性能の上昇と相性がいい。もともと軽量機体は総チップ容量が低くなりがちなので、余裕があれば追加してみよう。

[illegible]

系統	チップ名	コスト	説明文	能力詳細補足
特殊機能	被弾時カメラ制御Ⅱ	3	被弾した際のカメラのブレが無効化される。	
	透過ロックオン維持Ⅱ	2	ロックオン中の敵が遮蔽物に隠れた際のロックオン継続時間が大きく延長される。	ロックオン継続時間5秒（通常は1秒）
	リペアポッド適性Ⅱ	3	リペアポッド使用中の耐久力および弾薬の回復速度が大きく上昇する。	回復速度1.5倍
機体強化	ロックオン	1	機体のロックオンパラメータが少し上昇する。	ロックオン＋3m
	ロックオンⅡ	2	機体のロックオンパラメータが上昇する。	ロックオン＋10m
	エリア移動	1	機体のエリア移動パラメータが少し上昇する。	エリア移動－0.25秒
	エリア移動Ⅱ	2	機体のエリア移動パラメータが上昇する。	エリア移動－0.5秒
	反動吸収	1	機体の反動吸収パラメータが少し上昇する。	反動吸収＋3%
	反動吸収Ⅱ	2	機体の反動吸収パラメータが上昇する。	反動吸収＋9%
	ダッシュ／高速移動	1	機体のダッシュ／高速移動パラメータが少し上昇する。	ダッシュ＋0.3m/s 高速移動0.24m/s
	ダッシュ／高速移動Ⅱ	3	機体のダッシュ／高速移動パラメータが上昇する。	ダッシュ＋0.6m/s 高速移動0.48m/s
アクション	ロングタックルⅡ	2	大きく前進しながら強力な体当たり攻撃を繰り出す。操作：ダッシュボタン×2	威力4,000（近接）ダメージの5倍がよろけ／吹っ飛びの発生ダメージ値に使用される
	ジャンプキックⅡ	3	大きく前進しながら強力な前蹴りを繰り出す。操作：ダッシュボタン×2	威力5,000（近接）ダメージの2.5倍がよろけ／吹っ飛びの発生ダメージ値に使用される

最新アセンブル　ラインを押し上げる装甲重視の機体

近接特化SP-ペネトレーターアセンブル

何も考えずに、S[illegible]常攻撃をぶんぶん振[illegible]常攻撃はスキが少[illegible]なら大破を免れる[illegible]なるプラントが、[illegible]に能力を発揮でき[illegible]らいの気持ちで使[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
M99サーペント	41型強化手榴弾	SP-ペネトレーター	AC-マルチウェイⅡ

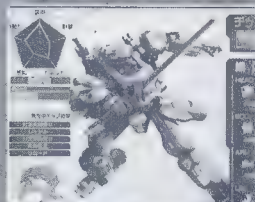
部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	ロージー R+	2.1	880	A+
胴体	ロージー R	1.7	1,560	A+
腕部	ロージー LM	1.8	980	A
脚部	迅牙・真	1.8	1,080	C+

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
E	E	A+
ブースター	SP供給率	エリア移動
C+	C	D
反動吸収	リロード	武器変更
C	C+	D
歩行	ダッシュ	重量耐性
E+	C+	B－(5,600)

チップの種類とチップコスト：・対爆発防御Ⅱ(2)・しゃがみ(1)・近接攻撃強化(2)・対実弾防御Ⅱ(2)

※()内はチップコスト

プラント制圧用ゴリラアセンブル

ゴリラとは、上半身[illegible]に、ひたすら敵を撃破す[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ヴォルペ・スコーピオ	41型強化手榴弾	リヒトメッサー	AC-マルチウェイⅡ

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	ロージー LM	2.2	830	A+
胴体	ロージー R	1.7	1,560	A+
腕部	ロージー LM	1.8	980	A
脚部	エンフォーサーⅢ型	1.5	1,050	C

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
D-	D	C+
ブースター	SP供給率	エリア移動
C+	C	D
反動吸収	リロード	武器変更
C	C+	D
歩行	ダッシュ	重量耐性
E+	B	C+(5,250)

チップの種類とチップコスト：・対爆発防御Ⅱ(2)・しゃがみ(1)・対実弾防御Ⅱ(2)・リロード(1)・武器変更(1)

※()内はチップコスト

最新テクニック事情

特殊な戦法を紹介。隠密で進軍できる腕とピンポイントの場所を知らないとできないテクニックだ。

ベース外狙撃でコアダメージ

敵ベースの外から狙撃銃でコアを攻撃する。これにより[illegible]ず、継続的にコアダメージを与えることが可能だ。[illegible]ース周囲がコアよりも低い地形で、なおかつ射線が通っているマップでのみ狙うことができる。

[illegible]

[illegible]していないとできないテクニック。隠れて狙撃中のドキドキ感がたまらない

■使用武器と仕組み

- 針の穴のようなすき間を通すので、3点射で反動のある狙撃銃は向かない
- 装弾数が多く、ズーム倍率がそこそこある38式狙撃銃・遠雷がオススメ
- 最初のコア攻撃のみ敵オペレーターが報告。以降は攻撃間隔が一定以上空いているため、ベース外狙撃だけでは報告されない。

ウーハイ産業港
〜EUSTベース海上〜

ここはホバー脚部限定の海上から。金網越しに針の穴のようなすき間から、ベース外狙撃できる。狙撃位置はギリギリ作戦範囲内。少し横にズレると作戦範囲外になる。ここまで来れば、見つかっても二脚の機体だと追ってこれない上、射線外に隠れることもできる

ホバー脚部の真骨頂。敵ベース前プラントが占拠されてきた時も、防衛を無視してこの位置から狙撃できるのが強み

極洋基地ベルスク
〜GRFベース海上〜

自動砲台の台座と階段の間に、射線が通るすき間ができる。手前の自動砲台は邪魔なので、破壊しておくとベース外狙撃しやすい。だれかがコア攻撃をしたあとなら、敵オペレーターから報告されにくいため、じっくり狙撃できるぞ。ちなみに、直接ベースへの侵入もしやすい位置だ。

スコープを覗く前は、こんな感じ。ベースに戻る敵が居た場合はすぐに発見されてしまう。思い切ってベースに向かうのもアリ

アドラ火山連峰
〜GRFベース海上〜

比較的場所はアバウトでO.K.。紹介する三つのベース外狙撃の中で一番簡単で現実的だ。最上位ランクだと厳しいが、それ以外のランク帯なら、敵の見回りが来ても見つからない時がある。奥の階段横に隠れて、ほとぼりが冷めたら再びベース外狙撃するといい。

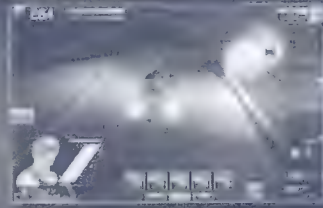
射線の通りが良く、距離も近い。少し場所が違ってもベース外狙撃ができる。まずはこのマップで試してみるといい

リフトの[illegible]でマインを回避

[illegible]

[illegible]タンで手動で降りる。ギリギリ[illegible]

金網越しのガン・ターレットR

弾が金網に当たってしまった場合、爆風は金網越しでもダメージを与えられる。これを効果的に一番狙いやすいのが、ガン・ターレットRだ。特に、ウーハイ産業港は狙えるポイントが多いので、意識してみよう。

[illegible]受ける。

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

③本誌1ページ「目次」内のプレゼントコーナーに記載されているプレゼント番号［①］及び、住所氏名など必要事項を、本誌のアンケートハガキに記載。鉛筆書きや解読不能な場合は問答無用で落選となるのでご注意を！

LORD of VERMILION Re:2 〜慟哭〜
- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
- ■稼働日：2012年1月19日（稼働中）
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

今月は、ついに開始された全国大会予選の特集を掲載するぞ。また、強力なデッキの紹介、イコール、流行デッキの用法や対策にもつながるのでよく覚えておこう！

全国大会に挑め！

現在も予選が開催されている第四回目の全国大会。普段の全国対戦と違い、独自のルールで進行されるため、独特のデッキ構築をする必要がある。残り約一カ月となった予選を勝ち抜くためのデッキ構築のポイントをいくつか紹介する。

本誌発売後でも予選が残っており、まだまだチャンスはある。また、予選を突破すれば次に待っているのはエリア予選。そこでも基本的なルールは同じで、店舗予選からデッキを変更することもできる。

店舗予選は突破したものの、自身のデッキに不安があるのであれば、これを参考にデッキを調整してみるのもいいだろう。

さて、その基本的なルールの上で最も大事になるのがサイドボードの存在。総計コスト30までの入れ替え用の使い魔が選択可能となっている。そのため、このチョイスはさまざまなデッキと戦う上で非常に重要になってくるが、基本的にはデッキに不足している属性を補うのがいいだろう。

ただしこれ以外にも、種族が異なってもデッキに入れることで特定の種族に対して力を発揮してくれる使い魔も多数存在する。それらの使い魔もあわせて紹介するぞ。当然だが、それらを覚えておくことで、さらにその対抗策を考えることも必要となるので、よく把握しておこう。

魔種のデッキ構築例

＋

主人公は当然不足している炎。降魔も炎属性のものをチョイスするといい。全国対戦で使用すると闇が不足してしまうデッキだが、サイドボードを使用すればそれをしっかり補える。また、サイドボードの二枚を両方組み込むことで、コスト15の使い魔を三体にする変則的なデッキ改造も可能になる。このように、属性を変えるだけでなく、デッキ内のコスト配分なども変更可能になることを覚えておこう。

オススメサイドボード

低コストダメージ系

やはり定番となるのはダメージ系の特殊技を使える低コストの使い魔だろう。これらを駆使することで、その攻撃の弱点属性である種族との戦いをぐっと楽にすることができる。

この使い魔たちだが、基本的には種族にはあまりこだわる必要はないだろう。コストが低いものであれば、デッキの能力を下げることなく組み込めるからだ。

運用時に注意したいのが、速度とその扱い方。例えば、いくら欲しい属性だったとしても、本来4速メインのデッキに2速の使い魔は相性が良いとはいえない。基本的には同じ速度の使い魔を候補として考えよう。

そして、これらの使い魔は往々にして主力たりえない、ということもよく覚えておこう。種族が違う場合、各補正が受けられないので、ややスペックは落ちる。あくまで、痛み分け狙いのパーツと割り切ろう。

〈ガード〉スキルを持つ使い魔

〈ガード〉のスキルを持つ使い魔は、どの種族に入れても弱点を突かれることがないので、味方パーティの弱点属性が増えない、というのが大きな強みだ。そこで、ほかの種族から、使用しているデッキにないタイプの特殊技を使う〈ガード〉スキルを持つ使い魔を投入することで、デッキの戦術に幅をもたせることができる。

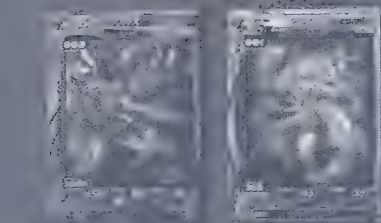
ここで組み込むと有効な使い魔は、上に掲載しているようなものが挙げられる。相手の出撃を遅らせたり、速度を低下させることでアドバンテージが得られるもの、条件さえそろえば種族の補正無しでも自己の大幅な強化が可能なもの、特殊な戦術に対抗しやすい特殊技を使うもの……などなどだ。

ただ〈ガード〉スキルを持つからと、属性バランスをそろえるためだけに戦力にはなりにくい使い魔を入れるのはオススメできない。

その他の有効なサイドボードについて：例えば、特定の属性に対して無敵になる特殊技を持つ使い魔は、同族でやや足を引っ張ることが多いので入れにくいのだが、これが低コストの場合、サイドに忍ばせておくことができる。相手のデッキがこちらの弱点を過剰に投入していた場合は大きな助けとなってくれるので、自身のデッキが流行のものであるならそれもふまえてチョイスしよう。

人獣

現在人獣で人気となっている、いわゆる「ジン＋アリス」型のデッキ。このデッキの特徴は［アリス］による強力な強化に加え、［氷刃の英雄　ジン］と［タイラント］による特殊技封殺の効果が大きい。これらで相手の特殊技の発動を抑えつつ、一方的に攻撃するのが狙い。［アリス］を軸とした型以外でも、この二枚はいろいろと役に立つ。特に［タイラント］は、開幕に高コストの使い魔を狙うだけで、二回目の戦闘で特殊技ゲージがたまる前に仕掛けることも可能になることを覚えておこう。

また、最近台頭してきた派生形として、「アリス＋ロックブーケ」型があるのも注目。強化された

［ロックブーケ］の特殊技を使い、敵を逃さず殲滅するのが狙い。そこに、［【絆】アマゾネス］などを加え、相手の弱体系を阻止しつつ殲滅を狙うのだ。

◎基礎対策

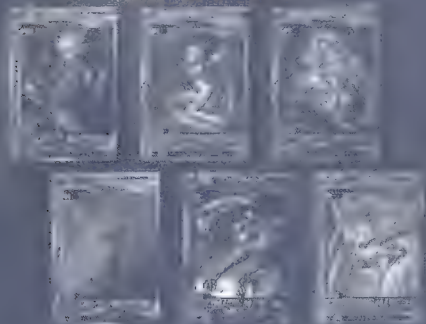
どちらのパターンでも定番として入る［タイラント］の存在が思いのほかやっかい。開幕は、特殊技ゲージのたまりが遅い使い魔がいたらなるべく後方に隠して運用したい。それ以降は、強化系の特殊技は接触する直前に使うのが理想。あまり早く使いすぎると今度はスカされてしまうので見切りが大事。相手を敵ストーン上まで追い込めれば逃げる場所が無くなるので、〈シールド〉スキルを持っていたら敵を誘導して追い込みたい。

◎対策となるサイドボード

人獣といえば、やや打たれ弱い使い魔が多いのが特徴。今回紹介した、［氷刃の英雄　ジン］、［アリス］、［ロックブーケ］はいずれも打たれ強いが、パーティに入るのは基本的にはそのうち二体のみ。どうしても低コストを一体はデッキに入れることになる。そこを突き崩せるダメージ系の特殊技は、やはり定番のメタカードといえる。

また、どちらのデッキにもいえることが、軸となる特殊技の半分がダメージ系・弱体系であること。また、同族ではあるが［【絆】アマゾネス］のようなタイプの特殊技で相手の特殊技を防ぐのも有効。あとは、［アリス］の効果を上書きできる攻撃属性を変化させる弱体系特殊技も有効だ。

魔種

新生ラグナロク

◎このデッキの強み

新しくなった「ラグナロク」。この強みは低コストパーティの強さにある。［【厄災】パンドラ］に加え、低コストの二体で出撃し、［バンダースナッチ］で［【厄災】パンドラ］のゲージを増やして強化、さらに［フェアリー］の特殊技を重ねれば、開幕からATK170オーバー、かつ弱点の無い使い魔が誕生する。これで誤魔化し、残りのコスト55ものパーティを次にぶつけるのだ。もちろん、開幕のパーティでも十分に突破が可能で、そこも強み。

足りない炎属性は主人公と降魔で補うが、大会ではそこはサイドボードでカバーするのもいい。ただし、［【厄災】パンドラ］の特殊技を生かしやすいよう、スキルを二つ持つものを選択したい。

◎サイドボードを使うなら？

ここは当然足りない属性をカバーするのが基本。下記の三枚あたりから、苦手とする種族の対策になるものを選ぶといい。これ以外のカードを選ぶ場合でも、やはり［【厄災】パンドラ］の特殊技を使う機会を増やしたいので、できるだけ何かしらのスキルを持つ使い魔を選択したい。

◎基礎対策

まず、ファーストパーティで無理はしないこと。［【厄災】パンドラ］の火力はかなり危険なレベルなので、むやみに突っ込むと簡単に殲滅させられてしまう。開幕追い払うのが無理そうなら素直に引くこと。接触するときも、だいたい［【厄災】パンドラ］が前に出てくるので、パーティを左右に広げ、それを回避しつつ後ろに控える残りの低コストを狙い撃ちにできるように動かしたい。

次に、セカンドパーティについて。ここは基本に忠実に動きたい。相手が［エーコ］を使用した際など、下手に先行入力をせず、相手の特殊技が狙いから外れるように動かしてみよう。これで［サキュバス］の特殊技の効果対象を減らせればもうけもの。

最後に、大会の場合主人公の能力が固定でHPを減らしやすい。うまく死滅直前まで減らして魔種の回転力を下げるようにダメージを与えていこう。

◎有効なサイドボード

魔種といえば強力な強化系の特殊技であり、当然、それを打ち消すための特殊技を使うものを用意しておけば戦いはぐっと楽になる。ほとんどの種族がそれに類するものを持っているので、魔種が苦手ならサイドに忍ばせておきたい。

また、「二体にダメージを与える」特殊技は思いのほか便利で、敵低コスト使い魔と主人公を同時に狙えるため、使い魔を倒しつつ、主人公のHPを減らせる点がとても有効だぞ。

◎その他の魔種デッキは？

ダメージ系の特殊技全般の強化のおかげで、かつてのようなダメージ系特殊技を軸としたデッキでも十分に戦える環境になっている。所持していれば強力なデッキを構成できる［ツクヨミ］、難敵になりやすい海種と戦いやすい［バルバリシア］、神[illegible]などを軸にして構成し、それらが通じにくい相手には強化系の特殊技を持つ使い魔をサイドボードに仕込んでおくことで対応力を上げたデッキ作りが可能になるだろう。

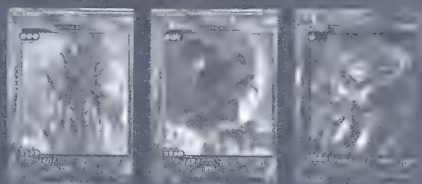
慟哭の狭間　**人獣のサイドボード**：全国対戦でも、非常に完成度の高いデッキの目立つ人獣。それゆえに個々の役割がしっかりしているためデッキの形を崩しにくい。場合によってはキッチリコスト30をサイドに割り振るのではなく、「闇コスト10と雷コスト15」といった形で、あまりデッキの形を崩さず強化できるサイドを選択するのも一つの手。苦手なデッキや流行のデッキ、これまでの予選の傾向などから選択しよう。

神族

現在の主流デッキ

個々のパーツの強化により、ここしばらく目立つようになってきたのがパズル型のデッキ。[【啓示】ブリジット]を駆使して敵の移動を遅らせつつ、[ハリハラ]の特殊技によりアルカナストーンの割り合いで優位な状況を作れるのを利用して敵を左右に振り回しながらじわじわリードを広げるのが狙いだ。

［ハリハラ］、［バリオス］、［【啓示】ブリジット］を駆使したパズル型のデッキは割り合いにおいてかなりの優位性を持つデッキの一つ。これ以外では、低コストのピンダメ系をそろえ、それで敵一体を落として[illegible]に持ち込み、「グラウンドブレーキ」で敵の再出撃を遅らせた上で、相手アルカナストーンシールドの逆サイドから出撃、敵を釣りつつ「予定調和」でその封印を狙う。相手としてはとにかく追わざるを得ないが、出撃を遅らせられていた場合どうしてもストーンを割られ、さらに［バリオス］で……といった具合でじわじわリードを広げていくのが狙いとなる。当然、相手が無視するならシールドを封印できるので、割り合いでさらに優位に立てる。［リターンゲートU］をセットしておけばベストだ。

◎戦闘特化の場合

最近見られるようになった戦闘特化の形が、［ルナ］を使ったもの。これを、上記の高コスト二体のどちらかに使用して敵を追う。［久遠寺有珠］の特殊技の性質上、こちらの特殊技を打ち消すものなどにも強いのがポイントのコンボだ。

◎組み込みやすいサイドボード

ダメージ系を減らしてしまうのは少々心もとない点だが、光と撃に関しては神族にはコスト10のピンダメがいないので、相手の戦力を削ぐのに優れたカードを仕込んでおくのが安定だろう。

ここは、やはりやや不足気味の属性を足すのが安定。開幕の誤魔化し要員を増やすことで、セカンドパーティでの撹乱につなげやすくなる。ほかの種族ほど戦闘に特化していないので、種族補正は諦めて他種族から傭兵を雇ってみるのもいいだろう。

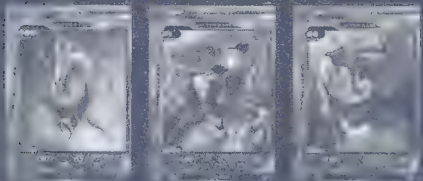
◎対策と、対策用サイドボード

とにかく本番となるのがセカンドパーティとの戦い。開幕をこちらもどう低コストのパーティで凌ぐか。が鍵になる。相手セカンドパーティは、戦闘はそれほど得意ではないので、低コストの強化系特殊技を使うものがいたら、開幕は温存し、セカンドパーティでの突破を狙うのもアリ。また、突破に成功したときも、なるべくアルカナストーンシールドに触れておくように。

対策となるサイドボードとしては、陣形を無効化できる［ガネーシャ］がわかりやすい。［ツクヨミ］や罠全般の対策にもなる使い魔なので、神族なら登用もアリ。あとは、［【啓示】ブリジット］が〈ガード〉スキルを持つのをいいことに、他種族でも登用して対抗するのも手。こちらも汎用性の高い特殊技なので、忍ばせても損はしない一枚。

あとはやはりダメージ系だろう。入れ替えてもデッキが弱体化しにくい低コストのものを選ぼう。

海種

ゲート封印デッキ

現在の強デッキの一角である組み合わせ。ゲートを複数封印すれば、その火力、防御力、制圧力すべてが跳ね上がり、たとえストーンを二カ所完全に制圧されても十分に逆転可能なデッキ。速度の遅いデッキに対してはゲートが封印しやすく、思ったよりもお手軽な強さを発揮する。

このパーツに加え、主人公を闇属性にし、［ニクサー］や［【祝福】テティス］などを加えたものが基本。開幕は［わだつみ］に加え、低コストの二体を連れて誤魔化し、次のパーティでゲート封印から殲滅を狙う。ゲート封印時の強さがかなりのものなので、多少ストーンを割られても、たとえアルカナストーンシールドを封印されても、とにかくゲートの封印を優先しよう。そして、二カ所封印したところで勝負を仕掛ける。そうして、敵を倒し、追いかけ、ゲート内に帰還したところで最後のゲートを封印し、一気に逆転へとつなげるのが基本的な立ち回りになる。なお、相手の制圧力が低いのに割り合いを選択してきたら、三つともゲートを封印してしまってもいいだろう。

セベク型デッキ

戦闘での突破を狙いつつ、押し負けたときの敵の征圧阻止や戦闘時の壁として［セベク］の特殊技を駆使するパターン。戦闘、制圧で安定した力を発揮するバランスのいい形。残りは［【祝】テティス］と［スカイフィッシュ］の定番二枚が安定。

◎組み込みやすいサイドボード

デッキすべてが4速ではなくなってしまうものの、メインパーティの速度が落ちなければほぼ影響はないので、属性不足を補うために、3速の使い魔をサイドボードとして組み込んでも問題ない。

対不死においては、相手が鈍足の場合が多いので、ゲートを封印しやすく、［わだつみ］だけでこと足りるので、コスト15の二枚をサイドボードとして組み込むのが安定。ただし、罠主体のデッキなどはしっかり追いかけて戦闘を仕掛けよう。

◎対策と、対策用サイドボード

とにもかくにも追い掛け回して戦闘を仕掛けたい。ゲートを封印している最中なら、なんとか3速のデッキでも捕まえられるので、そこを逃さず一個所封印されたぐらいで仕掛けたい。必ず二カ所以上封印される前に勝負を挑もう。そこで撃破できれば逆にカウンターを狙えるぞ。

また、［アプサラス］の特殊技のおかげで、弱体系メインのデッキだと対応はかなり難しい。［佐々木小次郎］のような、大幅な強化が可能な使い魔だと戦いやすくなる点は覚えておこう。

2速のデッキだとどうしても追いかけるのが無理になる。そんなときも［ホワイトラビット］が居れば、特殊技で相手の〈ゲート〉スキルを消して封印を阻止できる。パーティに入れなくとも、デッキに入れているだけで相手としては下手にゲート封鎖に行けなくなるのがポイント。

奇策であるが、施設を封印されると特殊技の効果が上がる［アザゼル］を投入するのも面白い手だ。

慟哭の狭間　**セベク型のサイドボードについて**：この形だとどうしてもサイドボードで悩むことになる。加えるとしたら撃・闇・光のコスト10の三枚となるだろう。光属性を加えたい場合、どうしても［【祝福】テティス］を外さないといけなくなるのがネック。それでも、現在の不死デッキは雷が多いことが多く対抗しにくい。鍵となるのが［スカイフィッシュ］への〈サクリファイスU〉。なるべくUSはコレを選びたい。

不死

佐々木小次郎六枚型

◎デッキの狙いと強み

最近使用率の上がっている組み合わせで、コスト10三体のパーティで痛み分けを狙い、[佐々木小次郎]を連れたパーティでのフルコンボで突破を図る。序盤で突破ができなくとも、[ドリアン・グレイ]の特殊技のレベルを上げることで、徐々に優位な状況を作って終盤に突破を狙える。

撃か[静御前]のみという尖った形(主人公は基本的には炎)だが、突破パーティの火力が高いので、打たれ弱い魔種相手なら十分に対抗でき、降魔召喚まで粘ることができる。当然、降魔は撃属性のものがいいが……大会となれば選択肢は増える。詳しくは右で解説するので、それをふまえた上でチョイスしてみよう。

◎サイドボードを使うなら?

[佐々木小次郎]を[マッドハッター]にすれば撃不足が一気に解決する。その場合、降魔を[〜嘆きの竜皇〜]にするのが安定だろう。ただ、[佐々木小次郎]と[マッドハッター]はUR。どちらも入手が困難なので、別の使い魔で代用するか、主人公を撃にして炎属性の使い魔を用意するのもアリ。

◎基礎対策

とにかく強烈な突破パーティは、弱点を突かれる種族にとっては脅威の一言。重要なのは、やはり[ドリアン・グレイ]をいかに早い段階で死滅させるか、になるだろう。左右にパーティを広げて回り込むなどして、後方に下がっていると思われる[ドリアン・グレイ]を挟み込んで倒したい。

また、低コストパーティと戦うときも、パーティをしっかり分散させて、ダメージ系特殊技をまとめてくらってしまわないように。低コストパーティ相手にダメージを抑えて突破できるか否かは大きな鍵になる。こちらはこのパーティに主力をぶつけて開幕から突破、居座りを狙ってみるのも一つの手。

六枚型の強みである回転力を抑えるため、対魔種戦のように主人公のHPをなるべく削るように攻撃をするのも有効な対策になるぞ。

◎有効なサイドボード

[ドリアン・グレイ]の特殊技レベルが4になるまでは、打ち消し系の特殊技は対策としてかなり有効。打ち消せている間になんとか[ドリアン・グレイ]を倒したい。[大入道]のように、相手が順番に強化系を使うのを阻止できる使い魔は理想的な対策カード。また、あくまで[佐々木小次郎]か[ドリアン・グレイ]を狙い撃ちにするため、単体を大きく弱体化させる特殊技を用意するのも手だ。

◎五枚型にするなら?

撃たれ強さ重視で不死らしく五枚型ならこんな形が安定。[【禁呪】バーバヤーガ]の特殊技レベルを上げることでさまざまなデッキに対抗できるようになる。終盤で特に強いデッキだ。

大会向けカスタムデッキ

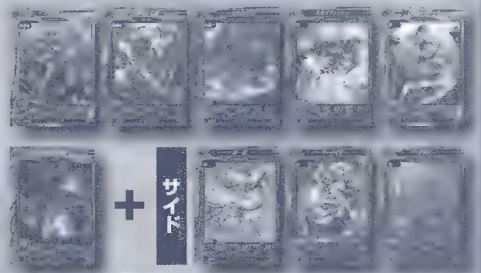
◎コスト25×2を活用!

いつもの全国対戦では、コスト25二枚を軸としたデッキを組むと、どうしてもいずれかの属性がコスト25、しかも使い魔一体分までしか配分できず、やや属性不足になってしまうことになる。ところが、全国大会のルールであれば、それがサイドボードでカバーできるので属性不足が解消できる上、この組み合わせにすることで属性をかなりバランスよく調整でき、四属性すべてコスト35以上にできる。ほかの組み合わせの場合、たとえそろえることができてもコスト15＋10＋10、といった低コストを並べる形になりやすい。

とはいえ、それもコスト25の使い魔二体で強力な組み合わせができる場合の話。ただ属性をそろえればいいわけではない。右で紹介しているデッキのように、コンボの強力なものがいいだろう。

また、この組み合わせのメリットは、属性を平均的にそろえられるゆえ、降魔をある程度自由にチョイスできることにある。使い魔の能力を引き上げる降魔を属性を気にせず組み込める恩恵は大きい。

デッキ例①

主人公は撃。回復系と[【御伽】乙姫]を組み合わせることで、[【御伽】乙姫]の弱体化の効果が発揮されるまで粘り、回復してから逆襲を狙うデッキ。サイドボードは強化系のものをそろえて火力不足をカバー。降魔を[〜廃滅の機神〜]にすれば、敵の特殊技の効果を発揮させずに回復でごり押しを狙うことも可能だ。

デッキ例②

主人公は雷。[グレート・ハーロット]で強化、[【禁呪】バーバヤーガ]で相手の攻撃範囲を縮小して[八神庵]で攻撃……といったコンボが強力な組み合わせで、降魔を召喚すればさらに[八神庵]の攻撃を複数にできるのが強み。[デュラハンランサー]のおかげで再出撃時に優位な状況を作りやすいのも優れた点だ。

慟哭の狭間　**それでも不死はわだつみが苦手**　上記のような雷が多いデッキあっても、デッキコンセプトの相性上不死は[わだつみ]を軸としたデッキを苦手としてしまう。予選に来るプレイヤーの使用デッキの傾向がある程度予測できるのなら、降魔をさらに雷属性のものにしてしまうのも一つの手。その店舗の常連のデッキを把握しておくのも作戦の一つ!?　戦いは試合前から始まっているぞ!

闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 10th ARCADIA CUP TOURNAMENT 2012

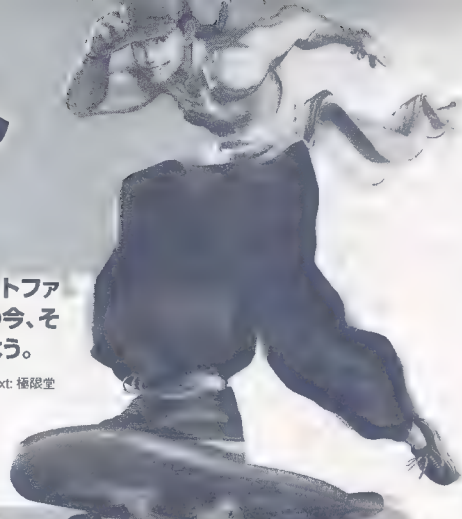
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

「闘劇2012」前に総チェック!

『スパⅣ AE』のバトル 進化の系譜

稼働から4年にわたって盛り上がる『ストリートファイターⅣ』シリーズ。「闘劇2012」が開催直前の今、その歴史を振り返って現在までの流れを追ってみよう。

Text: 極限堂

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー＋6ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

『ストⅣ』～『スパⅣ AE』を巡る出来事

年	日付	出来事
2008年	7月18日	アーケード版『ストリートファイターⅣ』(以下ストⅣ)が稼動。
	8月29日	隠しキャラクターの豪鬼が開放される。
	8月30日	「ストリートファイターⅣ公式大会 サマーバトル2008」が開催。優勝はおじさんボーイ(サガット)。優勝者に特別称号「2008 天性の才能」が与えられ、これ以降、優勝者に与えられる特別称号がプレイヤーのステータスとなる。
	10月17日	第一回「Nagoya Street Battle」が名古屋で開催。この大会は継続して続いていき、全国各地からプレイヤーの集まるイベントとなる。
2009年	1月18日	品川インターシティーホールで「闘志再撃"拳を燃やせ!"ストリートファイターⅣ全国大会」の全国決勝大会が開催される。予選通過者のおよそ5人に1人がサガットを使い、サガット最強の図式を確立する中、優勝者は伊予(ダルシム)になり多くのプレイヤーを感動と驚がくの渦に巻き込んだ。
	2月12日	家庭用版『ストⅣ』が発売(PS3／Xbox 360)。快適なネット対戦が話題になり、新しい対戦格闘ゲーム時代の幕開けをプレイヤーに予感させた。
	4月	全国各地で「闘劇'09」の『ストⅣ』予選大会が順次開始。
	4月18日	アメリカのサンフランシスコで全米選手権の決勝大会「GameStop STREET FIGHTERS Ⅳ NationalTournament Finals」か開催。優勝者のジャスティン・ウォンに招待選手の伊予(ダルシム)、ウメハラ(リュウ)、Poongko(リュウ)を加えて総当り戦が開かれ、全勝でウメハラが優勝する。
	7月2日	Windows版『ストⅣ』が日本で発売。
	7月19日	アメリカのラスベガスで「Evolution Championship Series 2009 Finals」が開催。ウメハラ(リュウ)が決勝戦でジャスティン・ウォンを倒して優勝する。
	8月7日	家庭用版の『ストⅣ』を使用した大会、「GODSGARDEN #1」が開催される。出場選手をネット投票で決めたほか、ダブルイリミネーション形式の2試合先取制を採用するなど、当時としては日本では珍しい方式の取られた大会であった。優勝はマゴ(サガット)、準優勝はうりょ(ヴァイパー)。
	8月14日	「闘劇'09」で『ストリートファイターⅣ』シリーズが闘劇種目として初めての開催。この年は2on2形式で競われて、優勝は【KOF勢】キャベツ(ヴァイパー)、ごしょ(ルーファス)。
2010年	1月	「闘志追撃"拳をかけろ!"ストリートファイターⅣ全国大会」の全国大会予選が3on3形式て開始。全国各地で順次予選が開かれた。
	3月10日	iPhone／iPod touch版『ストⅣ』が発売。タッチ操作で快適にプレイできることが話題に。
	4月4日	東京の秋葉原で「闘志追撃"拳をかけろ!"ストリートファイターⅣ全国大会」の全国決勝大会が開催。優勝チームは【おこづかい2000円】あーるえふ(サガット)、金デヴ(ルーファス)、ももち(豪鬼)。
	4月28日	家庭用版『スーパーストリートファイターⅣ』(PS3／XBOX 360)(以下『スパⅣ』)が発売。
	4月	ウメハラが周辺機器メーカー「MadCatz」とスポンサー契約を結ぶことが発表され、プロゲーマーとして活動を始める。
	5月	全国各地て「闘劇'10」の『ストⅣ』予選大会か順次開始。
	6月	家庭用機を使用した「GODSGARDEN ONLINE #1」が開催される。オンライン対戦で10本先取のトーナメント形式をする、新しい試みのイベントであった。
	7月	アメリカ・ラスベガスで開催された格闘ゲームイベント『EVOLUTION 2010』でウメハラ(リュウ)が優勝し、昨年に続き2連覇となる。
	9月18日	「闘劇'10」が東京ゲームショウと併催する形で開催。優勝チームが4月に引き続き【おこづかい2000円】あーるえふ(サガット)、金デヴ(ルーファス)、ももち(豪鬼)のチームとなる。準優勝は【武田家】中足絶唱TKD(エル・フォルテ)、ボンちゃん(サガット)、ウメハラ(リュウ)。

Topic 1 『ストⅣ』稼働初期の対戦事情

稼動当初は新キャラクターのC.ヴァイパー、エル・フォルテなどは特に手探り状態で攻略が進められていた。その中で初期に猛威を振るったのがザンギエフ。レバーをグルグル回してスクリューパイルドライバーで割り込んだり、簡単対空のダブルラリアットで数多くのプレイヤーに恐怖を与えた。ダブルラリアットは現在よりも当たり判定が強く、技のスキに反撃しようとして逆にくらう事故(?)も多発した。また、サガットは早い段階で最強キャラとして認識され、初期から使用するプレイヤーが多かった。

初期は扱いやすいベガの評価が高かったが、徐々にその地位は下がっていった。

画面端のタイガーニークラッシュの連係が強力で、脱出が困難なキャラも……。

Topic 2 『ストⅣ』、どのキャラが強かった?

右のキャラランクは、稼動から1年ほど経った「闘劇'09」のときのもの。サガットは初期から末期まで最強キャラとして君臨しているが、そのほかのキャラ情勢は流動的で、このときはアベルとルーファスの評価が控えめである。さらに1年後の「闘劇'10」ではサガットと豪鬼の二強扱いになり、その下にアベル、ルーファス、C.ヴァイパーといった新キャラがこぞってランクインした。

『ストⅣ』キャラランク

- **S** サガット
- **A** リュウ、ザンギエフ、豪鬼
- **B** E.本田、バイソン、ベガ、C.ヴァイパー、ルーファス
- **C** ケン、春麗、ブランカ、ダルシム、アベル、エル・フォルテ
- **D** ガイル、バルログ

※出典：「闘劇'09」パンフレット

Topic 3 他ゲーム勢が『ストⅣ』に大挙参戦

もともと『ストリートファイター』シリーズに親しんできた層だけでなく、『バーチャファイター』勢や『KOF』勢など、これまでは別の土俵で闘っていたプレイヤーたちが一堂に集まる作品になった。これにはゲームそのものの面白さだけでなく、「NESYSカードシステム」によるプレイヤーネームの表示や、BPの奪い合いといった魅力的な遊び方が盛り上がりに一役買ったことは間違い無い。

他ゲー勢の強豪が闘い合う様子は魅力的で、その結果に一喜一憂する応援勢など、格闘ゲーム界全体で盛り上がった。

Topic 4 満を持して『スパⅣ』発売!!

新キャラクターの大量追加、ゲームバランスの調整など大幅なパワーアップを加えて『スパⅣ』が家庭用機で発売された。当初はアーケード版で出す発表が無かったため、アーケードにこだわって『ストⅣ』をやり続けるプレイヤーや、両方を併用して遊ぶプレイヤーなどに別れたりもした。また『スパⅣ』中心で遊ぶ家庭用勢と呼ばれるプレイヤーの台頭も始まり、これまでに無い形で新しい強豪プレイヤーが生まれるなど、新しい風が吹いた時期だ。多様な遊び方で、プレイヤーの対戦熱はいっそう広がることに。

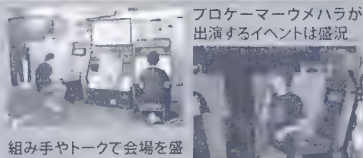
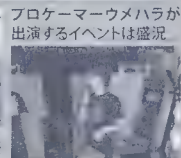
総勢35体になりキャラ選択画面からして豪華になった『スパⅣ』。ウルトラコンボを2種類から選択できるようになったのもここからだ。

スパⅣAE事典 年表には記載されていないが、大規模な全国大会の前にはたびたびプレイヤー主催による5on5の「前夜祭」が開かれ、全国各地のプレイヤーが参加してお祭り騒ぎで盛り上がっている。前夜祭ということもあり、同一キャラクターのみで編成するコンセプトチームなど、全国大会本番とは違ったノリが楽しめるのが特徴だ。今後も全国大会前には前夜祭に期待せずにはいられない。

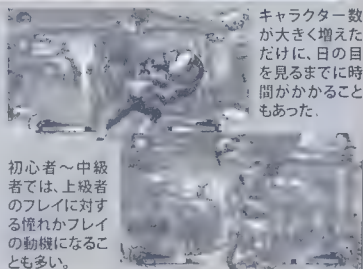
Topic 5 「プロゲーマー」が次々と誕生!

2010年4月、「ウメハラ」がプロゲーマー契約を結んだことをきっかけに、同じく「Mad Catz」と契約を結んだ「ときど」と「マゴ」や、「TEAM HORI」に加わった「sako」など、『スパⅣ』を活動の主な舞台にした多数のプロゲーマーが誕生。これまでは趣味の域を出なかった格闘ゲームに対して、新しい可能性を与えるニュースであった。

組み手やトークで会場を盛り上げる。

プロケーマーウメハラが出演するイベントは盛況

Topic 6 上級プレイヤーの対戦が身近に!

スタープレイヤーがキャラクターを深く掘り下げて活躍すると、思いもしなかったキャラの強みに驚きを受けて、それを真似して動かしたくなるプレイヤーが出現。「マゴ」が独自に開発したフェイロンで「GODSGARDEN ONLINE #2」を全勝で優勝すると、フェイロンの人気に火がついて使い手が増加した。また、夢の対戦カードであった「ウメハラ」リュウvs「sako」キャミィが実現すると、多くのプレイヤーが配信された試合に釘付けになり、両者の動きに影響を受ける人も多かった。

キャラクター数が大きく増えただけに、日の目を見るまでに時間がかかることもあった。

初心者～中級者では、上級者のプレイに対する憧れかプレイの動機になることも多い。

Topic 7 “配信”で対戦を「観る」楽しさも!

『スパⅣ』期には動画配信が手軽になり、メーカーによるイベントの生中継から、プレイヤーによる配信まで、ネットで多種多様なプレイ映像が見られるようになった。自分でプレイするだけでなく、気軽に格闘ゲームを「観て」楽しむことや、動画でスタープレイヤーや上級者の闘い方やテクニックを知るといったスタイルも普及していった。

大会などの大規模なイベントは、配信されるのが当たり前の時代になった

Topic 8 『スパⅣ AE』で吹いた“中華旋風”

『スパⅣ AE』ではユン、ヤン、フェイロンが頭一つ抜けた三強と呼ばれ、いずれも中国出身のキャラクターだったため“中華旋風”が起こった。上級者の多くがこの3キャラに乗り換えたため、大会で上位に残るキャラクターの偏りも極端なものになったが、稼動後1年で『Ver.2012』へバージョンアップが施されて“中華旋風”は落ち着いた。

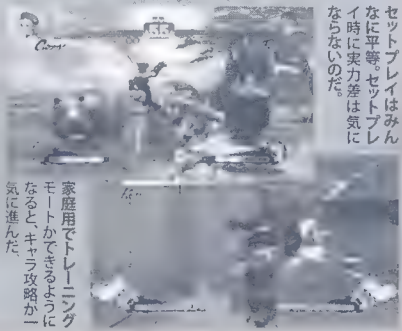
Topic 9 初期～現在、闘いの移り変わり

現在では強力な起き攻めが対戦の勝敗を大きく左右するが、昔は今ほどその傾向が顕著ではなかった。『ストⅣ』期は地上戦の攻防など、いわゆる立ち回りと呼ばれる部分の比重が高く、その部分を中心に煮詰めているプレイヤーが多かった。家庭用機で『ストⅣ』が発売されると、フレーム表と合わせて細かい研究ができるようになり、『スパⅣ』期には起き攻めセットプレイの重要性が広く認知され、事実上ガード不能になるセットプレイなどが広く研究された。それでもまだ一般的な知識ではなかったが、対戦動画の閲覧や情報交換を通して、『スパⅣ AE』期には多くのプレイヤーが強力なセットプレイを使いこなすようになった。

現在は『スパⅣ AE Ver.2012』がシリーズを通して熟成期にあたり、プレイヤー間の実力差が大きく縮まっている。39キャラの多種多様なセットプレイを把握することは困難であるし、知っていても二択を迫られるものも多いので、勝敗の大きな部分にセットプレイが関わっているのだ。

セットプレイはみんなに平等。セットプレイ時に実力差は気にならないのだ。

家庭用でトレーニングモードができるようになると、キャラ攻略が一気に進んだ。

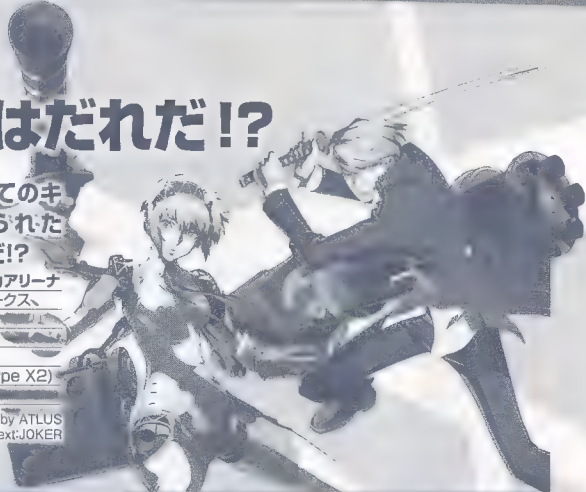
[illegible]2012 開催タイトル最新戦況 SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

時期		出来事一覧
	10月	「GODSGARDEN ONLINE #2」の本戦でマゴ(フェイロン)が全勝での優勝を果たし、これをきっかけにフェイロンの強さが認知され、フェイロンの使い手が増加した。
	12月16日	**アーケードで『スーパーストリートファイターⅣアーケードエディション』(以下『スパⅣ AE』)が稼動。家庭用の『スパⅣ』に調整が加えられたほか、新キャラクターとしてユンとヤンが参戦。**
2011年	**1月15日**	**新バトルクラス「ULTIMATE MASTER」が出現。**
2011年	1月15日	「スパⅣ AE 2011 猛者発掘キャラバン」が開催。第一回目の秋葉原を皮切りに全国を巡回。
2011年	**2月26日**	**ニンテンドー3DSで「スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION」が発売される。**
2011年	**3月25日**	**『スパⅣ AE』で殺意の波動に目覚めたリュウが使用可能になる。**
2011年	**4月8日**	**『スパⅣ AE』で狂オシキ鬼が使用可能になる。**
2011年	4月23日	「TOPANGAチャリティーカップ」が5on5形式で開催されて、全国各地から多数のプレイヤーが集結した。Web上と現地で募金されたお金は、全額が義援金として送られた。
2011年	4月	全国各地で「闘劇2011」の予選大会が順次開始。
2011年	5月21日	第一回「TOPANGA - TV」が「マゴ」と「ときど」を話し手として配信される。対戦の様子を流すだけでなく、彼らが参加した大会の話をしたり、弟子を成長させる企画で視聴者の心をつかむ。
2011年	**6月15日**	**新バトルクラス「WARRIOR」が出現。**
2011年	6月26日	オーストラリアで開催された「Shadowloo Showdown 2011」に多数の日本人プレイヤーが参戦したが、優勝者は韓国のPoongko(セス)となる。そのアグレッシブなプレイスタイルに多くの観客が驚かされた。
2011年	**6月30日**	**家庭用版「スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION」(PS3/Xbox 360)が発売。 iPhone/iPod touch版『ストリートファイターⅣ Volt』が発売。**
2011年	7月	「スパⅣ AE 2011 猛者発掘キャラバン 2nd」が開催。
2011年	8月1日	「EVO2011」の『スパⅣ AE』でふ～ど(フェイロン)が決勝戦でラティーフ(C.ヴァイパー)を倒して優勝する。これからふ～どの快進撃が続くことになる。
2011年	8月7日	関東地区のプラサカプコン9店舗にて店舗予選が開催された「プラサカプコン杯 決勝」が開催。【猫舌一家】猫舌(アベル)、りょっけ(フェイロン)、かずのこ(ユン)が優勝する。
2011年	8月20日	「GODSGARDEN #4」で勢いに乗ったふ～ど(フェイロン)が優勝を果たす。2位はももち(ユン)、3位はうりょ(さくら)。
2011年	8月28日	「スパⅣAE X(クロス) 闘劇【夏の陣】」が開催される。多数の招待選手と当日参加選手の中、優勝を収めたのはマゴ(フェイロン)。優勝者に与えられる闘劇出場権で、ときど(豪鬼)とタッグを組み闘劇への参戦が決定した。
2011年	9月17日	「闘劇2011」が東京ゲームショウと併催する形で開催。優勝は【オーネンズ】かずのこ(ユン)、おじさん(ヤン)。
2011年	**12月2日**	**新バトルクラス「GRAND WARRIOR」が出現。 『スパⅣ AE』が『スパⅣ AE Ver.2012』としてアップデートされる。猛威を振るったユンとヤンが大幅に弱体化されたほか、すべてのキャラクターに調整が施されている。**
2011年	12月17日	「Nagoya Street Battle」が多くのプレイヤーに惜しまれながらも最終回を迎える。
2011年	12月	バージョンアップから間もなく、「ストクロ完成記念 スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション 2012 CAPCOM公式全国大会 春獄節! ～格闘ひな祭り～」(以下、「春獄節」)の予選が全国各地で始まった。この大会は3on3形式で競われて、店舗予選→エリア予選の2回を勝ち抜けなくてはいけない大規模な大会であった。この予選は2月中旬まで開かれる長期戦となった。
2012年	1月～2月	「スーパーストリートファイターⅣ　タイトー猛者杯」が開催。全国各地の予選を勝ち上がったチームが、2月12日に「タイトーステーション新宿南口ゲームワールド店」で闘った。優勝は【渋谷守護神】志郎(まこと)、瞬獄ノイローゼ(ベガ)、はなまるき(サガット)となり、「春獄節」本戦への出場権が与えられる。
2012年	3月3日	「春獄節」の本選トーナメントが開催。招待枠としてプロゲーマーチームや海外選抜チームなどの強豪が多数出場する中、【ばいくりまんだ】EXマメハラ(アドン)、MDR(ルーファス)、ガチくん(サガット)が優勝を果たす。
2012年	4月8日	「第二回 TOPANGAチャリティーカップ」が前回同様に5on5形式で開催。優勝は【三太郎と愉快かもしれない仲間達】三太郎(、サガット)、NISHIKIN(ブランカ)、洋梨(ジュリ)、だしお(セス)、冷血(バルログ)。
2012年	4月28日	「超闘劇 in ニコニコ超会議」として「闘劇2012」の予選を開催。闘劇のレギュレーションは3on3形式であるが、この大会はシングルトーナメントのダブルイリミネーション形式で開催されて、優勝者には任意のプレイヤーと組んで全国決勝大会に参加する権利が与えられた。優勝はうりょ(さくら)となり、チームメイトにはハイタニとももちを指名。彼ら3人が最初の予選通過チームとなった。
2012年	5月	オーストラリアで開催された「Shadowloo Showdown 2012」でえいた(豪鬼)が優勝。上位を日本のプレイヤーが独占した。
2012年	**6月15日**	**新バトルクラス「ULTIMATE WARRIOR」が出現。**
2012年	現在	「闘劇2012」の全国大会予選が開催されている真っ最中だ。闘いはまだまだ続く!

スパⅣAE事典 勝敗によるBPの増減は「ストⅣ」と「スパⅣ AE Ver.2012」では大きく変化している。「ストⅣ」のときは「MASTER」になるまでが大変だったが、一定以上の実力を手に入れればBPは伸びやすいため、「マゴ」サガットがBP70万を超えた。現在では「WARRIOR」になると、それ以下のバトルクラスに負けたときには勝ったとき以上にBPが減るため、上位層のBP上昇がゆるやかになっている。

混戦必至！ 勝ち抜くのはだれだ!?

5月末のバージョンアップとともにすべてのキャラクターに何らかの調整が加えられた「P4U」。この激戦を勝ち抜くのはだれだ!?

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：稼働中
■システム名：NESiCAxLive (TAITO Type X2)
■ネットワーク：NESYS

Text:JOKER

混戦必至！勝ち抜くのはだれ!?

現在のバージョンは、調整によって全体的な上下の差が縮まった印象が強い。特にAとBの差は個々人の使用キャラクターや得手不得手で変動するほど現在は格差が縮まっているといえるだろう。今回は大きな欠点を持ち、Sに置いたキャラクターに対し、比較的相性の悪い組み合わせが多いキャラをBとした。

Sに置いたキャラクターたちは明らかに抜けた性能を持ったキャラクターたち。特に強い部分が調整されなかったアイギスは最も注目したいキャラクターだ。美鶴、千枝はそれぞれジャンプAカウンター時のリターン、立ちBのフェイタルカウンター効果が調整された点が大きいが、どちらも優秀な技の数々は健在なので大きくランクが変動するほどではないだろう。そして前回から大きく評価を上げたのが鳴上。前バージョンでは抑え込まれていた印象の強い美鶴に対して空中から攻め込みやすくなった点と、現在最強に最も近いアイギスに対して機動力、通常技のリーチ＆発生速度で立ち回りを優位に展開できる点がポイントだ。足払いからの立ちD起き攻めが、どんな跳ね受け身の取り方にも重なり、起き攻めの安定度が高く、表裏を絡めた追加入力による崩しの決定力の高さも見逃せない。しゃがみBも2フレーム硬直が延びたにすぎず、高い対空能力はそのまま。すべてをそろえた死角の無さはまさに主人公にふさわしいスペックだ。

リバーサル行動を封じられるセットプレイは相変わらず「強キャラ」の必須条件だ。

平均的に火力が上がってきた今、体力も大きな評価点。9000以下は事故のリスクが高い。

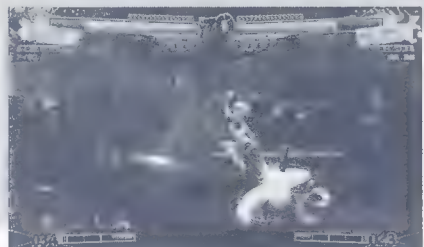
「P4U」キャラクターランキング 2012年6月中旬 Ver.

ランク	キャラクター
S	鳴上悠、里中千枝、桐条美鶴、アイギス
A	花村陽介、クマ、真田明彦、ラビリス、エリザベス
B	天城雪子、巽完二、白鐘直斗、シャドウラビリス

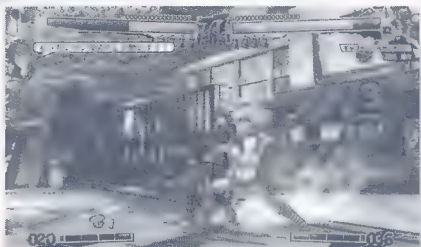
（上ほど強）

注目キャラピックアップ

アイギス

現在のバージョンで最強を狙えるキャラクターの筆頭がアイギスだろう。オルギアモード中の崩し能力はもちろん、優秀な各種A攻撃や圧倒的な攻撃範囲を誇るしゃがみB、スーパーキャンセルでのフォローがしやすい逆ギレアクション、最強クラスの性能を誇る覚醒SPスキルの天軍の神槍と立ち回り、防御にも死角がない。

オルギアブーストからのジャンプBはなんと最速で16フレームの中段攻撃。トップアスリートならば反応できるのか？

真田明彦

バージョンアップで弱体化の面が目立つ真田。ジャンプCの硬直大幅増加でけん制として有効な技が消滅した。さらに、各種D攻撃の空中吸引力低下で相手を強引に吸い寄せることができなくなってしまったため、立ち回り面で厳しい組み合わせが増えた。しかし、その爆発力は健在。豊富な崩し手段もそのままなので、依然一発が怖い存在だ。

SB技からの派生連係でガードを崩した場合もSPゲージ上昇制限を受けるようになった。普段のSPゲージの回収手段が重要になるぞ。

シャドウラビリス

逆ギレアクションの高速化で急激に対戦シーンに姿を現してきたのがシャドウラビリス。起き上がりの弱さは変わらないが、立ち回りでの防衛能力が上がり、得意の起き攻めへ持ち込みやすくなったことで見直されてきた。前バージョンでの対戦経験の少なさから起き攻めに対処できないプレイヤーも多く、現時点で最もホットなキャラクターの一人だろう。

Aブルータルインパクトの高速化も見逃せない。相手が小技などからスキルを入れ込むポイントを狙おう。

ぶっちぎり最強キャラ“千鶴”の牙城を破れ！

新Ver稼動から三カ月が経ち、その強さをさらに磐石なものへと進化を遂げ続ける千鶴。残りわずかの闘劇予選を勝ち抜くために千鶴対策は避けられない!

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

最新の相性表を大公開！チーム力を分析せよ！

最強キャラと目される千鶴は、発生やリターンに優れる通常技を筆頭に、牽制やセットプレイのお供となる停滞飛び道具の「鬼爪撃」、発生まで無敵かつ中段の「跳ね薙ぎ」といった便利な必殺技を持ち、超必殺技も強力。また好感度上昇中のステータス恩恵も高く、まさに死角が無い。キャラ相性も全キャラに対して五分以上に渡り合えるだろう。

同じく最強キャラ候補の環は、対千鶴に関しては互角の勝負が可能なものの、アロウンに不利な点に注意！　次点のこのみは、ほとんどのキャラに対していい勝負が可能だが、リーチが短いため個別にキャラ対策を練らないと近づけないケースも多く、使い手の地力が問われる。

そして、最近注目されているのがハクオロとモルガン。両者ともに千鶴に対して悪くない勝負ができ、なおかつ一発勝負の大会で重要な「爆発力」を持っている。苦手キャラは相方がフォローしたいところ。

まだ青切符を取っていないささらとオボロは、使い手の少なさから未知数な点が多く、可能性は計り知れない。去年の闘劇で猛威を振るったリアンノンは苦しい組み合わせが目立つが、特殊なキャラのため対策次第で光明も？

	ハクオロ	カルラ	トウカ	アロウン	モルガン	リアンノン	環	このみ	愛佳	マルチ	ささら	オボロ	千鶴
ハクオロ		○	○	○	△	○	○	◎	◎	○	△	○	○
カルラ	○		○	△	◎	◎	△	○	○	○	○	○	○
トウカ	○	○		○	○	◎	△	△	○	○	◎	○	△
アロウン	○	◎	○		△	○	◎	○	◎	△	○	○	△
モルガン	◎	△	○	◎		◎	△	△	○	△	○	△	△
リアンノン	○	△	△	○	△		△	△	○	△	△	△	△
環	○	◎	◎	△	◎	◎		○	○	◎	◎	◎	○
このみ	△	○	◎	○	◎	◎	○		○	◎	○	◎	○
愛佳	△	○	○	△	○	○	○	○		○	△	○	△
マルチ	○	○	○	◎	◎	◎	△	△	○		○	○	△
ささら	◎	○	△	○	○	◎	△	○	◎	○		○	○
オボロ	○	○	○	○	◎	◎	△	△	○	○	○		△
千鶴	○	○	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○	◎	

相性表の印の意味

◎…かなり戦いやすいと感じる
○…若干有利に戦いが展開する、もしくは五分に戦える
△…展開が厳しい組み合わせ
※選択するパートナーキャラクターの組み合わせにより若干の変化有り

千鶴なら任せろー！　対策キャラを把握しよう！

やられる前にやれ！ カルラ

カウンターヒットで大ダメージを狙えるジャンプCを筆頭に、立ちB、しゃがみB、B版「手が滑りましたわ」といった、千鶴の主な接近手段である「舞い風」やジャンプを抑止可能な技が豊富なのが最大の強み。接近戦の間合いに入られると分が悪いので、そうなる前に「轟牙」や「裂破」で好感度を下げつつ画面端に押し込み、対空ずらしの空中「激砕」などといった高リターン技で一気に勝負を決めてしまいたい。中距離でのパートナーを利用した接近への駆け引きが勝敗のカギを握るだろう。

当て身は最大の防御!? ハクオロ

「舞い風」の接近性能を逆手に取り、A版「流舞扇」を先置きすることで相手の接近にリスクを背負わせよう。遠距離であれば「流舞扇」の硬直を見てから差し込むのはむずかしいので、読み合いのパーツとして強気に使えるぞ。読まれない程度にバラまきつつ様子を見て相手の動きに対応しよう。飛び込みには昇りジャンプA対空、待ちに対してはC版「おとーさん！」や、踏み込んでのしゃがみBⒸ▶A版「風陣扇」などで好感度低下を狙う。「トンブルチの軟膏」を発動しつつ起き攻めに行ければ勝利は目前!?

「アクアパッツァ」ワンポイントレッスン 上手なレジストスマッシュの使い方

本作の勝敗を分けるポイントは好感度！　アクティブアシストを利用した連携で攻めを継続しつつ、自身の好感度を上げながら、相手の好感度を下げ、有利な状況を作り出すのが最大の攻撃となる。そして、これを防ぐのに役立つのがレジストスマッシュだ。

単純に「相手がアクティブアシストを使ったのを確認してから発動する」といった後出しが簡単かつ強力。お互いに1ゲージ消費、かつ相手は一時的にアシストが使えない状況で、位置によっては起き攻めも可能。強力な切り返しとして機能する場合があるので、チャンスがあれば狙っていこう。ただし、レジストスマッシュを意識しすぎて無敵技で確定反撃となる状況を見逃したり、読まれて狩られたりしないよう注意も必要。

技術向上指南！家庭用トレモで牙を研げ!!

家庭用のダウンロード販売が開始され、新たな盛り上がりを見せる本作。今月は、闘劇予選でもきっと役立つトレモ活用術をお届け。もちろん普段の対戦でも使えるぞ！

Virtua Fighter5 Final Showdown
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■対応ハード：PlayStation®3、Xbox360
■配信開始日：2012年6月6日（発売中）
■プレイ人数：オフライン1〜2人、オンライン2人
■対象年齢：CERO B（12歳以上推奨）

Text:矢永

全キャラに応用できる防御技術を向上させよう

今作の家庭用トレーニングモードはジャスト受け身の設定が可能なほか、開幕の立ち位置なども設定できるため、コンボ調べがかつて無いほどやりやすくなっている。さらにコマンド記録機能まで搭載。そこで今回は、このコマンド記録機能を活用した「屈伸簡易投げ抜け」と「避け投げ抜けキャンセル」という複合防御技術の練習方法を紹介。

前者は上段全回転攻撃のカウンターヒット後など、側面を取られて9〜11フレーム不利のときに重宝する。後者は状況を問わず使っていける汎用性の高さがウリ。どちらもそれなりに難度の高い技術だが、しっかりとした練習によって大幅に精度を向上させられる。記事を参考にコマンド記録機能を活用して、ほかの防御技術の習得も目指そう。

トレモではカウンターヒットなどの設定ができるので、ヒット確認の練習も可能。

家庭用トレモ活用テクニック❶「側面での屈伸簡易投げ抜け」

側面で立ちⓅがガード不能になる状況で頼りになる防御手段。横投げ抜けの入力方向は1P側2P側を問わず、自キャラが画面手前を向いているときは⇦、奥を向いてるときは⇨になる。いきなりすべてを実践するのは難しいので、最初は①と②だけを記録して立ちⓅと［⇧Ⓚ］を屈伸で回避する練習をしていこう。効果音やモーションを基準にして［⇧Ⓚ］の発生タイミングを体で覚えるのがコツ。また、レバー⬉（⬈）→➡（⬅）で屈伸するようにしておけば簡易投げ抜けに移行しやすい。慣れてきたら、立ちガード移行時にⓅを追加入力して簡易投げ抜けを仕込むことをクセ付けていこう。ここまで来れば後は横投げ抜けのレバー方向を追加するだけ。投げ抜けの受け付けタイミングはかなり遅いので、判断が遅れてもあせらずに。

①：ヒットorカウンターヒット時に立ちⓅがガード不能になる横向かせ攻撃を持つキャラ（ここでは対ブレイズの解説）を相手側に選択してフリートレーニングをスタート。メニューからコマンドの記録を選択。

▼

②:1に［Ⓟ］→［Ⓚ＋Ⓖ］→［Ⓟ］、2に［Ⓟ］→［Ⓚ＋Ⓖ］→［⇧Ⓚ］、3に［Ⓟ］→［Ⓚ＋Ⓖ］→［Ⓟ＋Ⓖ］をそれぞれ記録。最初の立ちⓅは、続く［Ⓚ＋Ⓖ］をカウンターでくらいやすくする合図なので省いてもOK。

▼

③：ランダム再生を選択して［Ⓚ＋Ⓖ］をカウンターヒットでくらい、しゃがみガード→立ちガード→側面投げに対応した簡易投げ抜けと入力。タイミングよくできれば三つの攻撃をすべて回避できる。

実戦では横向かせ技後のほか、側面での立ち＆しゃがみⓅ、肘系の技などの被カウンターヒット時にも応用できる。［Ⓟ］→［Ⓚ＋Ⓖ］の部分をOM（[illegible]）→［[illegible]Ⓟ］などに変えて練習してみよう。また、相手が中段攻撃を肘などの早い技に変えてくると屈伸の難度が上がるので注意。ガード崩しや遅らせ投げなどに対する暴れやしゃがみも忘れないように。

展開の早い場面でも活用できれば、上級者の仲間入りだ。

家庭用トレモ活用テクニック❷「避け投げ抜けキャンセル」

現状最強クラスの防御技術。とにかく素早く正確に入力することが大事なので、練習してコマンドを手になじませよう。なお、Ⓟだけ離すという部分は投げの暴発を防ぐためで、避けからの投げ抜けまでを避けモーション発動前までに入力できれば、失敗避け時にⒼを離していても投げが暴発しないため不要だ。他方向の投げを抜けるときは、ニュートラル投げが避け→［Ⓟ＋Ⓖ］→⇨⇨or⇧⇧。⇦投げは、避け→［⇦Ⓟ＋Ⓖ］→⇨⇨or⇧⇧で可能だが、かなり素早いレバー入力を必要とするのでほかの投げ抜けで代用するのが無難。実践できるようになったら、避けやガード後の反撃と投げ抜け後の択に使う技の準備まで、しっかりと練習しておこう。特に投げ抜け後は、上級者でも単調になっている人が多いので意識しておきたい。

①：ジャッキー、ブラッド以外の下段全回転攻撃を持つキャラ（ここでは対リオンを選択）を相手側に選択して、フリートレーニングをスタート。メニューを開いてコマンドの記録を選択。

▼

②:1に［⇨Ⓟ］→［⇨Ⓟ＋Ⓖ］、2に［⇨Ⓟ］→［⬇⇧Ⓟ］、3に［⇨Ⓟ］→［⇩Ⓚ＋Ⓖ］と記録。2を［⇧Ⓚ］、3を［⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ］に変更してもいい（変えた場合には、避け入力時にリオンの背中側へ避けるようにする）。

▼

③：ランダム再生後しゃがみガードで［⇨Ⓟ］をくらい、避け→⇨Ⓟ＋Ⓖ→Ⓟだけ離す（Ⓖは押したまま）→⇨→しゃがみガードと素早く入力。成功すれば失敗避けをキャンセル後に［⇩Ⓚ＋Ⓖ］をガード可能。

実戦では避けキャンセル後に立ちガードして、遅らせ中段攻撃をガードする使い方も多い。③を［⇨Ⓟ］→遅らせ［⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ］などに変更し、遅らせ中段攻撃ガード後は二択、成功避け後は確定反撃という練習も実戦的。また、左記の①〜③をそのまま使用し、Ⓚキャンセル→しゃがみガードによる二択回避の練習に充てることも可能。

回避後のリターンをしっかり取ることが、何よりも大事だ。

家庭用あれこれ **アーケード戦線にも影響あり!?**：文中で紹介したように、かなり高度なテクニック練習が、時間を気にせずプレイできる家庭用。これにより、家庭用デビューのニューカマーが登場したり、時間に縛られないやり込みで開花するプレイヤーが出てくるかも……!? 読者各位も、今回の記事を参考として苦手な部分の克服にぜひ役立ててみてほしい。

世界規模のバトル勃発！『アルカプ3』シーンの今

大幅な新キャラクター追加とバランス調整が加わり人気のシリーズ最新作『アルカプ3』。今回は発売からこれまでのシリーズ情勢を紹介していこう。

Text:ふり〜だ

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
■対応ハード：PS3/Xbox 360/PlayStation Vita
■ジャンル：ファイティングアクション
■発売日：発売中
■価　格：【PS3/Xbox 360版】4,990円（税込）/【PS Vita版】PS Vitaカード版：4,800円（税込）/ダウンロード版：4,300円（税込）

「無名の強豪」も現る!! ますます燃える国内大会事情

アメリカだけじゃない！世界が注目する日本の対戦シーン

2000年に発売された前作のナンバリングタイトル『MARVEL VS. CAPCOM 2』は世界的なヒットを見せたが、中でもアメリカのプレイヤーのやり込みはすさまじく長期的なスパンに渡った。この結果、全体的なプレイヤーレベルが他国を圧倒する形となり、「『マヴカプ』といえばアメリカ」という図式が成り立ったといえる。満を持して発売された『MARVEL VS. CAPCOM 3』（およびパワーアップ版の『ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3』）もやはりアメリカ全土での普及率とやり込みはすさまじく、昨年の"EVO2K11"では複数の日本人プレイヤーが挑んだもののいずれも決勝トーナメント前に敗れ去ってしまった。以降、アメリカで開催されるトーナメントでは、日本人プレイヤーの優勝は困難と思われていた。しかし、2012年3月に事件は起こった。

ジョージア州アトランタで開かれた300人以上の規模の大会"FinalRound XV"で「クソル」が数々のプロゲーマーたちをなぎ倒して見事優勝を果たす。これを分岐点にアメリカ全土だけでなく世界各国から日本の『マヴカプ』シーンへの注目が集まり出した。

そんな流れの中、先日、5月5日に大阪で開催された"KVO"と"KVOxGODS"は全国各地から強豪たちが集まり、まさに日本の『マヴカプ』シーンの集大成といえる大会となった。"KVO"は本作の闘劇青切符を賭けて競われる初の大会、そして3on3形式を採用したということもあり、参加人数は30チーム以上総数100人を超える日本最大級の大会となった。このハイレベルな大会で見事優勝を果たしたのは「超」、「キャメイ」、「DIEちゃん」3人のチーム。決勝戦では前述の「クソル」を交えた「Kubo」、「回転王」のチームとの優勝候補同士での激闘を制しており、海外からは「クソル以外にもこんなに強い奴らがまだ居るのか!?」という感想であふれ大いに盛り上がった。そして同日開催の"KVOxGODS"。こちらはシングル形式のトーナメントを採用。事前投票及び招待枠5人と当日予選枠3人を交えた8人によるダブルイリミネーショントーナメント。優勝者には"EVO2K12"への渡航チケットが贈られるという"EVO"の日本予選といっても過言では無い大会だった。そしてこの大会で波乱が起きる。当日予選を勝ち上がった「れいちゃん」が一気に駆け上がり、そのまま優勝を果たしてしまったのだ。「れいちゃん」は何とパッド使用のプレイヤー。また、これまでにオフライン環境での大会に現れたことも無かったため、都市伝説レベルで語られていたが、目の当たりにしただれもがその強さに衝撃を覚えた。本作は家庭用専用作品である。これまで闘劇に出場したプレイヤーたちも強豪として数多く認知されているが、「れいちゃん」のような本作のオンライン対戦で鍛えあげている強豪たちも多く存在するのがアーケード作品との一線を画す魅力といえるのではないかと考える。闘劇全国決勝でも日本VS海外という図式だけでなく、まだ見ぬ強豪の登場に期待したい。

『アルカプ3』、このプレイヤーに熱視線!!

超

堅実なプレイスタイルとぼう大なやり込みによって導き出された答えに基づき、安定した大会成績をたたきだす。名実ともに日本最強候補といえる。"KVO"での優勝により闘劇への出場権は獲得しており、本誌発売後開催（7月6〜8日）の世界大会"EVO2K12"への出場も決定。闘劇'10『BBCS』覇者。メインチームは**ウェスカー／マグニートー／バージル**。

クソル

本作（『アルカプ3』）で唯一の海外大会優勝者。全キャラクターへの幅広い対策知識、不動の精神力により大会での強さは折り紙つき。既にFinalRoundBatsでの予選優勝により、闘劇本選への参戦も確定している。闘劇'09『タツノコvs.カプコン』覇者。メインチームは**ビューティフル ジョー／フランク／ロケットラクーン**。

ABEGEN

チーム全員がデカキャラという世界の『アルカプ3』シーンでもまれに見る構成。海外では軒並み低評価のキャラクターを3体集めたチームだが、メリットである総体力の多さと火力の高さを武器にワンチャンスで試合を持っていく。コンボミスの伴いがちなゲームシステムを利用した戦略といえるだろう。メインチームは**トロン／ソー／シーハルク**。

れいちゃん

事前に練った戦略に基づいたプレイスタイルが日本のプレイヤー間では主流だが、れいちゃんは咄嗟の判断力に優れており試合の中で柔軟に対応していくのが特徴。劣勢からでもガードスキルを生かして試合をキッチリと立て直す。アメリカのプレイヤーに近いスタイルといえるだろう。メインチームは**デッドプール／Dr.ドゥーム／ウェスカー**。

このキャラクターが『アルカプ3』を熱くする！

総勢50キャラクター（DLCを含む）を誇るが、現在日米ともに高い評価を受けているキャラクターの中から今回は3体を紹介しよう。

ゼロ
複数の必殺技を持つことから空中制御に長け、立ち回りで安定した強さを誇る。また、HC双幻夢中のL雷光閃を使ったループコンボで火力も申し分ナシ。日米ともに最強と目されているキャラクターだ。

バージル
左右の選択肢を狙える疾走居合、そして攻守で使えるHC幻影剣。三人目に置いてXファクターと組み合わせれば一発逆転も狙える。相手のXファクターをバージルはHC幻影剣でやり過ごせるのもポイントだ。

Dr.ドゥーム
単体としての性能は最上位からやや劣るものの、ヒドゥンミサイルを始めとして優秀なアシスト攻撃を持つキャラクター。汎用性が高く、チームの強化が計れるために数多くのプレイヤーが使用している。

※本稿では以下の略称を用いています。
『MARVEL VS. CAPCOM 3』（2011年2月17日発売）→『マヴカプ3』
『ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3』（2011年11月17日発売）→『アルカプ3』
シリーズ全般を指す場合は『マヴカプ』としています。

闘劇2012 開催タイトル最新戦況 ソウルキャリバーV

特集！ 2D格ゲー勢向け『キャリバー』講座！

他ゲー勢続々参戦で大いに盛り上がる本作。今回は、今までに2D対戦格闘ゲームを遊んできた人を対象に、「キャリバーっぽい動き」をするための発想法を伝授!!

ソウルキャリバーV
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：武器対戦格闘
■対応機種：PlayStation®3、Xbox360
■発売日：2012年2月2日
■対象年齢：CERO D

Text:おおさか

まずは3D格闘ゲームの仕組みに慣れよう

本作は『VF』や『鉄拳』をプレイしていた人が比較的始めやすいのに対し、2D格闘を遊んできた人にとっては何もかも感覚が違うため、戸惑いがあるはず。そこで2D格闘の一般的なシステムと比較して、3D格闘および本作のシステムを整理してみよう。

まず相手に接近する方法だが、2D格闘と異なり本作ではジャンプをほとんど使用しない。代わりとして手前や奥に動ける8WAY-RUNを使い、相手の技をかわしながら接近する。また2Dの中距離戦と同じく、ときには相手の技を空振りさせて反撃することも重要。いわゆる大足の差し返しと同じ感覚なので、緩急を付けた距離調節を心がけよう。

相手にこちらの技が届く間合いに入ったら、小技で刻んでいくよりもコンボ始動技やダウンを奪う技を直接狙ってみよう。2D格闘ではジャンプ攻撃や地上戦の小技で相手に触れればそこから崩しやコンボが狙えることが多いが、3Dでは小技を当ててもダメージは期待できず、攻撃ターンが継続するだけで、しかもガードされれば相手のターンになる。小技はあくまでも暴れをつぶすための補助的なものと考え、有利な状況を得たら大ダメージを期待できるコンボ始動技を出していこう。

ガードの崩し方も2Dと3Dでは異なる。3Dでは下段攻撃の威力が低いのが普通で、大半のコンボは中段を当てることで始まる。したがって防御は立ちガードが基本だ。ガード崩しに投げを使うのは同じだが、3Dの投げは立ちガードにのみ効果があるため、しゃがんで投げをかわすのは2Dと違い「読み勝ち」となる。それゆえ投げと中段を使いガードの上下を揺さぶるのだ。打撃を読んでガードでしのいだ場合は一転してこちらが有利。反対に二択を仕掛けていこう。

「ガードすれば自分の番」が原則だが、例外となるのが各キャラ固有の連係。写真の技の場合では、肘打ちをガードして手を出すと、次の突き技に負ける。こういう特定のパターンのみ別の対応が必要だ。

状況別・2Dと3Dココが違う!!

	2D格闘	3D格闘（特に『SCV』）
ジャンプ	・高く跳ぶので、上方に強い技以外は回避しつつ接近できる ・リーチの長い相手の懐に跳び込むには必須 ・ジャンプ攻撃はコンボ始動技でもある	・軌道が低く距離は短いので、接近手段としては使わない ・下段攻撃と投げ技に勝つが、上段攻撃と中段攻撃に負ける ・ジャンプに相当する接近手段を、本作では8WAY-RUNが担う
小技をヒットさせた場合	・非常に有利 ・そこからのコンボで、大ダメージにつながるケースも	・有利状態 ・攻撃を継続できるだけで、2D格闘のようにダメージに直接つながりはしない
小技をガードされた場合	・有利である ・そのまま固めや崩しを仕掛けることが可能	・微不利状態となる ・防御行動を取る必要あり
固有技（必殺技）をヒットさせた場合	・無敵を利用した切り返し用途に使うか、コンボの締めに使うので、ここからコンボが始まることは少ない	・コンボ始動技であることが多く、ここからのコンボで体力の4割近くのダメージを与えられる
固有技（必殺技）をガードされた場合	・立ち合いでいきなり出すことは少ないが、もしガードされると確反を受ける	・ダメージを取るには読み合いで大技を当てたいので、ガードされる場合も多い ・ガードされると反撃確定
投げ	・しゃがみガードする相手を崩すことができて、発生はかなり早い	・相手につかみかかる上段攻撃 ・立ち状態の相手に接触すると成立する ・攻撃の出かかりをつかめる半面、つかむまでにつぶされることも多い
起き上がり	・ダウン状態および起き上がり途中は無敵 ・常に同じタイミングで自動的に起き上がるので、攻撃を重ねられやすい（ダウン回避や移動起き上がりなどの固有システムを使わなかった場合）	・ダウン状態中でも、ダウン攻撃可能属性のある打撃技はくらってしまう ・起き上がるタイミングは、プレイヤーが任意に決めることができる

不利な状況ではどうすればいい？

上表で整理したように、本作は攻撃がガードされると不利になる。2D出身者が最もつまづきやすいのは、この点ではないだろうか。せっかく技を出しても、ガードされたら不利になってしまうので、攻めのきっかけが掴みづらい……と感じる人は多いようだ。

2D出身者のプレイを分析してみると、不利な状況で固まり続けて崩されるか、ひたすら暴れてカウンターで被弾するか、どちらかで敗れるケースが多く見られる。しかし本作では不利側に許されている行動の選択肢は「暴れる」、「固まる」以外にも幅広く存在する。不利状況はむしろ読み合いで相手に大ダメージを与えるチャンスでもあるのだ。右ページに主な選択肢を整理しておいたので、実際にやってみてほしい。

「不利な状況では守らなければ」という意識が強過ぎると、足が止まって容易に崩されてしまう。

不利状況で暴れてしまう人は多い。コンボ始動技をカウンターでくらって危険な状況に……。

SC MEMO 闘劇予選開催！：8月4日(土)に全国決勝大会が開催される闘劇2012「ソウルキャリバーV」の予選を、イベント団体「STRIKE」が開催していくことが決定した！ 全国決勝大会出場の全32枠(日本10枠、海外10枠、当日12枠予定)をかけた闘いを、全国各地で開催するぞ。予選はすべて事前エントリー必須(当日の飛び入り参加はできない)。闘劇公式ウェブサイトを今すぐチェック！ http://www.tougeki.com/

不利な状況ではこう動け!!

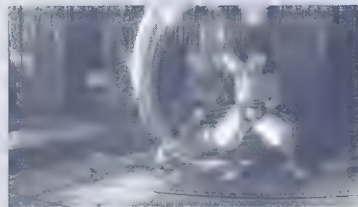
ワンパ脱出！ 改善プログラム

不利な状況でも、相手の攻めに合わせてさまざまな防御行動ができるのが本作のおもしろさ。それらを覚えてワンパターンな動きを克服しよう！

立ちガード以外の4種の防御法をマスターせよ

2D格闘では、一旦相手に技を触れさせれば、そこから固めや崩しを仕掛けられる半面、不利になって守りに入ると「ガードで耐えてチャンスを待つ」か「無敵技などで割り込む」かのどちらかが選択肢になることが多い。しかし、本作ではその二つだけでは簡単にやられてしまう。以下に不利側が取れる主な選択肢をまとめてみたぞ。

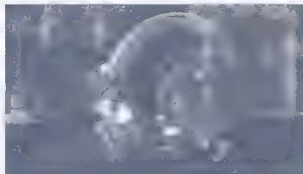
防御の基本中の基本である「立ちガード」のほかに「横移動（手前／奥）」、「後ろ移動」、「しゃがみ」、「ジャンプ」の四つを使い、自キャラのやられ判定を相手の技から遠ざけることができる。

自分の小技がガードされたときや、相手の小技をくらったときに以下の行動を取ることで、相手に大ダメージを与えるチャンスが増加するのだ。

防御の基本は立ちガード。だがそれ以外の方法も覚えれば、読み合いが楽しくなるぞ。

場面ごとの“活用したい防御行動”4選

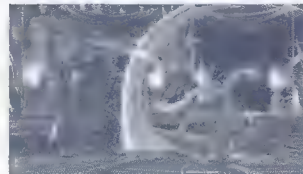
行動①:横へ移動

不利状況で、立ちガードの次に考えるべきは横移動。このゲームのコンボ始動技は大半が中段の縦斬りで、手前や奥に移動すると空振りするからだ。スカしたら反対にこちらのコンボをたたき込もう。

小技をガードされたら硬直が解ける前に⇧⬆などと入れ、2回目の入力は入れっぱなしに。スムーズに走り出せば入力成功だ。

不利状況から先行入力で横移動し、縦斬りを空振りさせよう。横にずれながら出す打撃技を使ってもいいぞ。

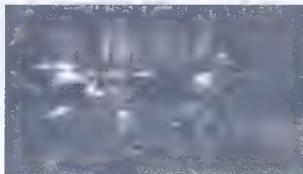
行動②:後ろへ移動

こちらの横移動をつぶすために、相手は横斬りを使ってくる。横斬りの小技はリーチが短い傾向にあるので、そちらを読んだら後ろに下がることで反撃可能になるぞ。

バックステップも横移動と同じく先行入力可能。こちらの小技をガードされたら⇦☆と入力して、硬直が解けるのを待つ。相手の技がスカったらすぐに反撃だ！

バックステップや身を引く技を使えば、短い小技は空振りする。横移動と後ろ移動が対の選択肢になるのだ。

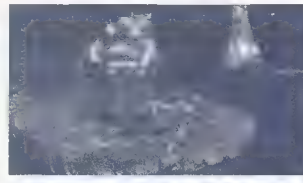
行動③:しゃがむ

横移動と組み合わせたい、もう一つの選択肢がしゃがみだ。横斬りには上段攻撃が多いので、しゃがんで空振りさせれば反撃を決められる。読みを外して中段のコンボ始動技をくらうと痛いが、狙う価値は決して少なくはない。

各キャラの⇩Ⓐなど、しゃがみ状態になりながら出す技もある。これは接近戦で役に立つぞ。

しゃがみからの反撃や上段無敵技の押し付けで上段を打ちづらくさせれば、その後の展開がやりやすくなる。

行動④:ジャンプ

見返りが大きくないのであまり多用されないが、投げ技と下段攻撃に対して無敵なのがジャンプ攻撃。レバー上と攻撃ボタンを同時押しすると出せる。

一部の固有技には、動作中ジャンプ状態扱いの時間帯を持つものがある。接近戦で出される⇩Ⓐや下段に対して有効で、ターンの奪い合いの局面で効果を発揮する。

⇩Ⓐや⇩Ⓚなど下段の小技には意外にリスクを負わせづらい。思い切ってこうした攻撃を出す必要もある。

有利側の取るべき行動は？

以上が本作での不利側の主な防御行動だ。立ちガードだけでなく横や後ろへの移動、しゃがみとジャンプを利用することで攻め側の狙いを外し、空振りへの大ダメージコンボが可能になる。反対に、自分が有利になったときには、相手が上記の行動をしてこないか注意する必要がある。自分の攻めの機会を活かすための工夫も考えておこう。

まず相手の横移動やバックステップをつぶすために、有利状況ではなるべくリーチが長い技や横移動に当てやすい技を選ぶこと。どのキャラも⇨⇨Ⓐというコマンドの技でそれができる傾向にある。本格的な二択は、相手が逃げられないようにしてからがいい。前方移動中はいつでもガードできるのを利用して、下がる相手をステップインで追いかけてプレッシャーをかけるのもいい手だ。

空振りしにくい、長めの横斬りを選ぶと吉。踏み込んでから攻撃するのも非常に有効だ。

軸をずらす技や身を引く技などでこちらの攻撃をかわす相手の場合、有利を取っても一旦横移動などで様子を見よう。その技が空振りしたところに最大級のコンボを決めればいいからだ。

ブレイクアタックなど大幅に有利になる技なら、回避の余裕を与えず攻められる！

SC MEMO

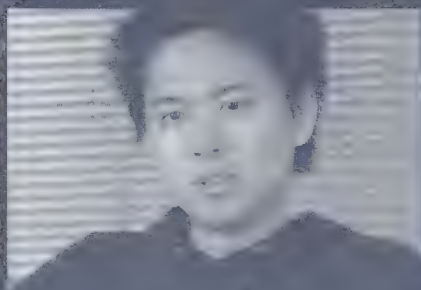
闘劇予選日程:本誌が読者のお手元に届くころには、既に6月23日（九州エリア）、6月30日（関東エリア）の参加は締め切られ、代表選手も決定していることと思われる。7月7日（関西エリア・大阪府）、7月14日（北日本エリア・新潟県）、7月21日（最終予選・東京都）の三大会は、定員に達していなければまだエントリーが間に合うので、まずは参加登録をウェブサイト上の入力フォームから済ませておこう。

『KOFXIII CLIMAX』プレイヤーズサミット!

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX
■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：1レバー＋4ボタン
■稼働日　：未定
■使用基板：TAITO Type X2

『KOFXIII CLIMAX』(以下、『CLIMAX』)のゲーセン凱旋稼働から、2カ月。『KOF』界のリーダー的存在としてプレイヤーにもおなじみの三人が集まって語り合う「プレイヤーズサミット!」企画。今回はその後編をお届け! 全国有数の『KOF』好きが現況を分析する!

前号に引き続き、『KOF XIII』をこよなく愛する三人……プロゲーマー「ときど」、プレイヤー代表「づね」、声優界一のKOFファン「市来光弘」が、稼働直後の最新版『CLIMAX』と、現在の『KOF』シーンについて熱く意見を交わす! 今後の『KOF』シーンを盛り上げるための提言や現況分析を、無類の『KOF』好き代表という立場からズバリ語るぞ!

『KOF』界のオピニオンリーダー的存在の三人が、現在のシーンをどう見ているか?

『KOFXIII』本格参戦! プロゲーマー ときど

KOFコミュニティーの中心人物 づね

熱烈KOF好き声優 市来光弘

地方のゲームセンターにこそ多く稼働してほしい!

――実際のところ、最新バージョン『KOF XIII CLIMAX』の対戦環境の現状はどうなのでしょう。

づね(以下、づ) 関東は実はもう十分くらいに稼動店舗が増えて、逆にプレイヤーが分散しているくらいなんですけど、逆に地方の店舗では稼働している店舗かなかなか見付からないと聞くよね。

ときど(以下、と) 地方事情を考えると稼働店舗は増えないよね! やっぱり『KOF』プレイヤーの数は増えてほしいんです。関東というか、東京についてはプレイヤーが集まる場所はほぼできているのだけれど、地方はそういう場所は無いんじゃないかな。昔からプレイしている人で、まだ『KOF』が好きな人は多いと思うので、稼働店舗が増えればそういう人たちにプレイしてもらえるのでは?

づ (もともと『KOF』プレイヤーが多い)関西は『CLIMAX』の稼動店舗が本当に少ないらしい。今は継続してプレイしている人もそんなに多くないみたい。仙台、名古屋でも少ないと聞くし……。

と そういう地域にこそ増えてほしい。5が6になるのではなく、0が1になることが大きいんですよ。1台さえあれば人が集まれる場所が増えるのだから。

づ 「東京が多過ぎ」と思えてしまうのが現状。

市来光弘(以下、市) 僕の場合は、仕事で地方に行ったときに遊ぶ場所が無いですよね(笑)。地方のゲーセンで対戦したときに、プレイヤーさんから声掛けられるように稼動店舗が増えてほしいな。

より多くの人と『KOF』の魅力を共有するには?

――他ゲームのプレイヤーにも、本作の楽しさを知ってほしいところじゃないでしょうか? 熱烈な『KOF』プレイヤーである皆さんがお考えの、広めるための施策って何かありますか。

と 『KOF XIII』は海外でとても盛り上がっているタイトルなんですよ。そういう話、「海外プレイヤーに人気」という部分は日本人プレイヤーは敏感ですよね(笑)。その点をアピールしていくってのは興味を持ってもらう手段の一つとしてアリかな。

市 海外でこんなに盛り上がっているんだぜ! みたいな感じですよね。

と かつ、もともと、日本でも盛んなタイトルなのだから、「海外勢と日本勢とどっちが強い?」と対抗心を燃やすような機会やイベントがあれば、それをきっかけに手掛ける人はきっと増えると思うな。

――家庭用発売以降、海外での人気はネットでも見掛けますよね。

と 今の話はゲームの中味以外の、周辺の話なんですが、『KOF XIII』はゲーム性自体も十分推すことができるものですよ。「スピードが早い」という点も大きな売りになりますし。

づ グラフィックが現代風になったこともあるので、「見た目」から入ってくれるプレイヤーが居てもいいのかなという気がする。だけど、『KOF』を知らない人にどう知ってほしいかは、難しいところだよね。ゲーム内容でいうと、『CLIMAX』になって、より「KOF力」が問われることになった、基本的な『KOF』での対戦の考え方が問われることになったことで、逆に新規プレイヤーがもともと『KOF』をやっていたプレイヤーにまず勝てないゲーム性になったともいえるんです。だから、新規プレイヤーに初心者向けの攻略や情報の提供を増やす必要があると思うんですよ。ときどと市来さんは長く『KOF』をプレイしているから、もう言葉にしなくても身に付いちゃっているようなことだよね。このゲームには、お約束的なことがいっぱいあるから、それナシでプレイして「勝てないからやめる」とならないための工夫が必要かな。アルカディアで『KOF XIII』初心者向けの対策記事を書いたのも、その一環です。

と 『KOF』ってほかのゲームに比べて難しい部分があるんだよね。「どこで何をしたらいいのか?」ということに「正解」が少ないから。「結果的に打ち勝

ちました」ことに対して「どうしてそれが正解だったのか？」は、たぶんシステムを詰めることよりも、プレイヤーの持つ感性によって導かれたものであることが多い。明確に「こうしましょう」、「有利です」と言えることが無い。

――できること（＝行動の可能性）が多過ぎるからこそ、難しい。どこかで『KOF』ならではという部分を知ってもらうための場が望まれますよね。

と　だから、づねさんのネット配信などは価値のあることだと思います。ただ、やっぱり「新規プレイヤー」にどうやって伝えるかが課題なんですよね。どうすればいいんでしょうかね？

――例えば「講習会」みたいなイベントは？

づ　イベントとなると、そこまで熱心な人はそんなに居ないでしょう（笑）。

と　だけど、海外も注目している他ゲームのイベント "KVO" みたいな大会まで開催できれば、興味を持って新しく始めるプレイヤーも居るのでは？　あと、メーカーさん……SNKプレイモアさんがプレイヤーの活動を後押ししてくれるとうれしいですね！

市　メーカーさん公認の『KOF』の配信番組があったらプライベートでも出演したいな！　どうですか？（と、同席のマネージャー氏に尋ねる）

一同　（笑）。

――皆さん、立場は違うものの『KOF』好きの代表としてプレイヤーさんにもおなじみの方々です。今後、『KOF』シーンを盛り上げるためにどんな活動をしていきたいと思いますか？

づ　これまで、『KOF』関連のイベントを開催していましたし、最近ではアルカディアでも記事を書いています。こういう活動はもちろんなのですが、今後はもともと名前が出なかったような場所に、『KOF』の名前を出して伝えていくような役割が果たせたらいいな、と思っています。「0から1を創り出す」部分を頑張りたいですね。

と　「『KOF』のづね」の名前を知らしめるために、または『KOF』に導くためにあえて他ゲームに参戦っていうのはどうかな？（笑）。づねさんじゃなくても、今でも『KOF』魂を持ったプレイヤーが他ゲームの土俵で頑張っているし。彼らなら『CLIMAX』でも結果も残せるでしょう。

づ　『KOF』プレイヤーは大会などの目標が無いと動かない人が多いのだけれど、逆に言えば目標があればとても熱心にやり込む。その目標を作るのは僕の役割なのだけど、だからといって闘劇クラスの大規模なイベントは無理だよ（笑）。

と　そこでメーカーさんの応援、と！　僕も盛り上げに貢献したいですね。

市　僕はファンの皆さんに『KOF』の名前を伝えることくらいしかできてないなあ。

と　そこが一番大事だと思うよ！　本当に知らない人に、ちょっとでも知ってもらうことこそ必要。

市　後は、可能ならば個人的にでも『KOF』プレイヤー主催のイベントにもガンガン出場したいですね！　けど、できる……かな？　『KOF』を知らない人にもアピールできますよ！

づ　僕らがお互いメリットがある形になりそうだね。

取材日は『CLIMAX』が稼働して間も無い、5月中旬。待望のゲーセン再デビューに当たって、KOF好きであると同時にゲーセン好きでもある三人の熱いトークセッションが展開された。

KOFプレイヤー 市来光弘がアニメ『ココロコネクト』宣伝部長に就任!?

7月より TV放送開始！

©庵田定夏byエンターブレイン　私立山星高校文研部

このページの対談企画に参加した声優、市来光弘さんが、このたびアニメ『ココロコネクト』の宣伝部長に就任し、日本全国各地で宣伝をすることが6月24日に開催されたアニメの先行上映会にて発表されたぞ!!　この記事を読んだ皆さんもぜひ全国の会場で市来さんに会ってみよう!!　詳しくは公式ページを見てね。

市来光弘“宣伝部長”が挑戦！ 全国キャラバンのミッション

ミッション1	『ココロコネクト』オンエア中に行われる全国各地のイベント会場に行き、『ココロコネクト』をより多くの人に知ってもらうため宣伝せよ！
ミッション2	各地イベント会場周辺を走る『ココロコネクト』宣伝カー（痛車）を発見し、その前でコネクトポーズを撮り、アニメ公式ページにアップせよ！

全国キャラバンの詳しい情報はHPにて！　http://www.kokoro-connect.com/

放送スケジュール

TOKYO MX	7月7日放送開始	毎週土曜日 深夜1:00～
tvk	7月7日放送開始	毎週土曜日 深夜0:30～
チバテレビ	7月8日放送開始	毎週日曜日 23:30～
テレ玉	7月8日放送開始	毎週日曜日 深夜1:30～
毎日放送(MBS)	7月9日放送開始	毎週月曜日 深夜2:20～
テレビ愛知	7月9日放送開始	毎週月曜日 深夜2:00～
AT-X	7月12日放送開始	毎週木曜日 10:00～/22:00～ (リピート: 毎週月曜日 16:00～/深夜4:00～)
BS11	7月13日放送開始	毎週金曜日 23:30～

※放送時間は都合により変更になることがあります。

現在、アルカディア編集部では、「KOF XIII」対戦会USTREAM配信の企画を準備中!（今夏予定）　出演は、座談会でも意気投合したづね、ときど、市来光弘の三人を予定している。内容は検討中だが、アーケード版「CLIMAX」を用いたエキシビジョンマッチ&家庭機用「KOF XIII」のネット対戦を考えている。詳細は決まり次第、本誌ブログ「アーケード魂」（http://www.famitsu com/blog/arcadia/）でお伝えするぞ。

大人気格闘ゲーム、満を持してバージョンアップ!!

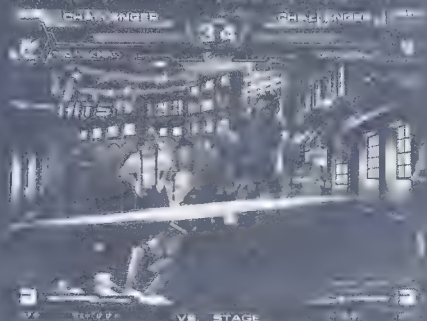
カオスコード　Ver1.20
■メーカー　：FK DIGITAL
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：稼働中
■使用基板　：RINGWIDE

Text：よるよる

「カオス・コード」が待望のver1.02にバージョンアップ。新キャラクターのMGヒカルが追加され、既存キャラクターには大幅なバランス調整が施された。新たな“カオス”を生む対戦を楽しもう!

アキバに目覚めたヒカルが操る 新たなる奥義を覚醒せよ!!

MGヒカルは、技の一部がヒカルのものとは異なっており、スピード感が失われたかわりに、火力の高い技を手に入れた。遠距離立ちBの攻撃スピードが比較的早いので、この技で相手の出鼻を挫くように動き、下段と➡＋Bの中段攻撃、コマンド投げを使い分けてガードを揺さぶるのが基本戦術になりそうだ。また、➡＋Dはリーチが長く、強攻撃の先端からでも連続ヒットするのが強み。けん制技に入れ込んでおけば、ヒット時の見返りを期待できる。なお、コマンド投げからの追撃は、低空ダッシュジャンプB→ジャンプD→立ちC……とつないで追撃するのがオススメ。コンボはB版の稲妻蒼球波で締めれば、攻めやすい状況を維持できることも覚えておこう。なお、ディストラクションカオスは、攻撃の発生が早く、空中ガード不能という強みもある。とっさの反撃として活用していくといい。

早押掌は攻撃範囲こそ短いが、ガードされても反撃をうけない優秀な必殺技。攻める際の連係の中に組み込んでいくといいだろう。

5フレーム発生のコマンド投げである輝星三連撃。途中でカオスキャンセルが可能なので、さまざまな使い方ができそうだ。

技名		解説
基本技		攻撃の一部はヒカルと同じ。遠距離Bの発生スピードは比較的に早く、遠距離Dとしゃがみ D はキャンセルできない。近距離Cの場合、相手を命中してもヒットバックは発生しない
特殊技		
転身落脚(てんしんらくきゃく)	➡+B	中段攻撃。キャンセル版を相手に命中させたときの食らい動作は比較的に短い
閃光突蹴(せんこうとっしゅう)	➡+D	移動攻撃
必殺技		
萌山靠(ほうざんこう)(EX可)	⬅↙⬇↘➡+P	A版で命中した場合、自分に1フレーム有利、相手にガード成功された場合は2フレーム不利となる。C版で発生した場合、足元以外全身無敵。EX版は技の出かかりまで全身無敵
輝星三連撃(きせいさんれんげき)(投げ技)	➡⬇↘+P	5フレーム発生。コマンド投げ。最後の打ち上げに攻撃力補正が発生し、途中でカオスキャンセル可能
蒼球波【裂】(そうきゅうは【れつ】)(EX可)	空中 ⬇↙⬅+K	B、D、EX版で攻撃判定が変化。
早押掌　(そうおうしょう)	⬇↙⬅+P	技終了の硬直が短く、ヒット・ガード問わず自分に有利。
アルティメット・カオス		
爆熱神拳(はくねつしんけん)	⬇↘➡⬇↘➡+P	初段がヒットした場合、二段目が発生する
稲妻蒼球波(いなづまそうきゅうは)	⬇↘➡⬇↘➡+K	連続飛び道具で、最後の一撃後にカオスシフトが可能
ディストラクション・カオス		
信徒覚醒〜大いなる加護の終焉〜(しんとかくせい〜おおいなるかごのしゅうえん〜)	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AC同時押し	4フレーム発生、空中ガード不能
追加		
EDIT必殺技		
疾風足刀脚(しっぷうそくとうきゃく)	⬇↘➡+K　強K押しっぱなしでフェイント	D版は下半身無敵で、フェイントの時は着地後は無敵無し
神迅拳【光】(しんじんけん【こう】)	⬇↙⬅+K　ボタン押しっぱなしでタメ可能	上段ガードポイントあり。攻撃を3回までガード可能
EDITアルティメット・カオス		
真・流星虎襲脚(しん・りゅうせいこしゅうきゃく)	⬇↙⬅↙⬇↘➡+K	足元にくらい判定あり。最終命中後特殊補正あり
電凰雷打脚(でんおうらいだきゃく)	空中 ⬇↘➡⬇↘➡+K	中段攻撃。B、D版での発生位置が違う

コラム MGヒカルの爆発力を生かせ!!

MGヒカルの強みは、有利な状況を作ってから強力なガードの揺さぶり。コマンド投げを警戒する相手には、立ちC始動などの大ダメージ連続技を狙うといい。うまく形にハマれば、一気に相手をKOできてしまうぞ。

ワンチャンスで一気に大ダメージ!! キャラ設定とは裏腹に(?)そう快感あふれるキャラクターといえよう。

旧キャラクターの変更点をチェックせよ!!

ver1.02にバージョンアップしたことで、既存のキャラクターの性能にも大きな変化が。いち早くチェックして、闘いに赴こう。

ヒカル

遠C	先端の食らい判定が縮小
近C	攻撃力上昇
近D	攻撃力下降
ジャンプB	攻撃力上昇
双龍(特)	一段目の発生が早くなり、攻撃力が修正
突撃脚(特)	攻撃力下降
旋蹴落	単発の発生時間延長
	キャンセルVerの移動距離を増加
熱風三連脚	弱Ver二段目発生スピード変更
	強verの動作が高速化
吾球破	ExVerの硬直が減少
[illegible]	攻撃力減少
[illegible]	一段目攻撃力上昇、技終了の硬直を大幅に減少
[illegible]	攻撃力減少

カガリ

垂直ジャンプC	垂直ハイジャンプCとDと同じように特殊垂直ジャンプ攻撃となる
近C	一段目の上方判定拡大、全体の攻撃力を調整する
立B	下段攻撃判定に変更
垂直ジャンプC	攻撃力上昇
ジャンプD	攻撃力上昇
攫り蹴り(←+B)	単発の気絶値減少
空中投	着地硬直を短縮、気絶値を少量上昇
幻刃	弱Verが2HITに変更、全体攻撃力上昇
霧幻	弱Ver攻撃力下降、ゲージ増加量減少
霧幻・虚	弱Ver食らい判定を拡大
霧薙ぎ	弱Ver一段目硬直増加
	ExVerの気絶値減少
手裏剣・落雷	攻撃力増加
手裏剣・閃光	攻撃力減少
奥義・針猛	最終段(第ヒット段)判定が大幅に拡大

カトリーヌ

遠D	先端食らい判定縮小
近D	攻撃力減少
しゃがみC	攻撃力減少、後方食らい判定縮小
しゃがみD	攻撃力増加、技終了の硬直短縮
人魚姫(6+B)	[illegible]
魔法のハーモニー	通常Ver攻撃力増加
	Ex Ver攻撃上昇、飛道具の上方向飛行高さ上昇
純愛カミングアウト	攻撃力下降
	強Ver発生を遅く、移動距離拡大
バニーの雄叫び	強Ver攻撃力上昇
奉仕しちゃうゾ!	強Ver攻撃力下降
幸せの鐘	攻撃力下降、弱Ver硬直を短縮
愛は分身殺法	攻撃力計算公式変更
にゃんにゃんミラクル・ダイナマイト	上方攻撃判定が拡大

ブラボー

遠C	攻撃力調整、移動距離調整、食らい判定縮小
しゃがみB	攻撃力増加
ジャンプC	攻撃力上昇増加
製麺プレス(特)	攻撃力上昇増加
歓迎大回転	弱Ver初段判定後、打撃判定縮小
	強Ver空振り時、ゲージ増加量減少
怒轟!邪道遠料理	気絶値追加、硬直動作中カオスシフト可能に
情熱轟天鍋	発生瞬間のゲージ増加、命中後気絶値増加
旋風大番膳	Ex Ver気絶値増加
到来!最高級食膳	移動距離増加、カオスキャンセルを打撃技に変更された

サーベラス

しゃがみC	攻撃力減少
ジャンプA	対上判定拡大
サプライズ・ハッシュ(特)	攻撃力増加
通常投	通常投げ後、硬直減少
スラッシュ・ビート	強Verで空中相手を命中した場合は全段命中可能、最終段攻撃力減少
デュアル・スライサー	強Verの発生速度低下、攻撃の属性が変更
ヘブンリー・シュート	ブレット飛行スピードが上昇(Ex Ver変更なし)
エア・スマッシュ	Ex Ver命中するとカオスシフトに異常をきたす状況が修正
エア・スマッシュ(空中)	空振り場合、技終了の硬直増加
スマッシュ下降・アロー	ゲージ増加量減少
スウィート・トラップ	弱Ver発生が早くなり、当身持続時間増加、攻[illegible]
	強Ver下段当身性能変更
ダンシング・ストーム	最末段硬直動作中のカオスシフトが可能に

エルメス

立A	攻撃力増加
立C	攻撃力増加
ジャンプA	発生時間短縮
ジャンプC	初段上方攻撃判定拡大
[illegible]	強Ver発生時間短縮
[illegible]	強Ver攻撃下降、発生を早く、ゲージ増加量上昇
[illegible]	弱Ver気絶値削除
	強Ver気絶値下降
[illegible]	Ex Ver追加 (↓↙←+KK)(空中可)
縛り付ける恥辱	成立後の相手の食らい動作変更
焦がし尽くす快楽	全攻撃力下降、ヒット数を大幅上昇
爛るかす慟哭	硬直動作中カオスシフト可能
焼き尽くす業火	硬直動作中カオスシフト可能

セリア

体力	最大体力値上昇
弾数	ラウンド初始弾数が自動的に最大値に
しゃがみC	上方食らい判定縮小
ジャンプC	攻撃力増加
ジャンプD	攻撃判定拡大
ボルティング・ステーク(特)	気絶値増加、コマンド入力受付時間延長
通常投	攻撃力減少、攻撃属性変更
ブレイト・ストロール	[illegible]
ミスチヴァス・ミサイル	攻撃力増加
ミスチヴァス・ミサイル(空中)	Ex Verの攻撃力減少、判定発生を大幅に短縮
ブランキッシュ・ボム	弱Verの発生時間短縮
	強Verの攻撃力が増加
ウェルカム・ブースト	強Ver二段目にヒットストップを追加し、気絶値上昇
ブランキッシュ・ウィップ	後方向派生とき上方攻撃判定縮小、後方向派生の時上方攻撃判定拡大
	強Ver前方向食らい判定縮小、発生を遅く、硬直を減少
エリアル・インビテーション	強Verの発生時間短縮
エリアル・インビテーション(空中)	強Ver一段目攻撃属性変更
ヴァニッシング・ギフト	攻撃発生する前の無敵時間を削除、攻撃力減少
[illegible]ンク・レイン・エクストリーム	硬直動作カオスシフト可能に

ケット&シー

共通	
俺達の優雅なトリック・スルー	成立時ゲージ増加量増加
グレート・オーバーヘッド・ノヴァ	強Ver攻撃力減少、着地硬直が増加
グレート・オーバーヘッド・ノヴァ(空中)	弱Ver着地硬直が減少
狐猫奥義・急降下オヤジバルーン	攻撃力調整、攻撃判定終了後、シーの硬直時間が大幅に増加
俺達奥義・ダイナミック・メガトン・(中略)・スペシャル・アタック	最終ヒット分岐攻撃の攻撃力上昇、着地硬直が減少
	最終ヒット前レバー←入力による分岐が追加
(二人の場合)	
しゃがみB	[illegible]
遠D	先端の食らい判定が縮小
通常投	投後硬直が減少
姉攻妹アタック	弱ver姉 技終了の硬直を増加し、後方判定拡大(設置中含む)
伏せ妹、デコイ・アタック	攻撃力下降、硬直時間を大幅に増加(設置中含み)
姉攻妹セット	設置後派生技の最終段の攻撃属性変更 シー設置後、一定時間待機すると、シーがぼんやり状態になる コンビネーション兄妹クラッシュ最終段の硬直増加
	シー設置後、一定時間待機すると、シーがぼんやり状態になる
コンビネーション兄妹クラッシュ	最末段硬直が増大
(一人の場合)	
立D	硬直増加し、空中必殺技がキャンセル可能
しゃがみC	硬直増加
ジャンプC	下方攻撃判定拡大
ライジング・ドラゴン・アタック	弱Ver攻撃力減少

ヴェイン

立D	一段目を必殺技キャンセル可能に、移動距離短縮
ジャンプC	攻撃力が増加
掌打(特)	単発の威力を上昇、判定が発生する前に上半身無敵に
通常投	動作中形無影如也(↓↙←+K)でキャンセル可能
女狂惑月也	攻撃力調整、全体攻撃力減少
黄泉誘委也	命中したとき、ゲージ増加量減少
形無影如也	Ex Verの気絶値上昇
地獄襲炎也	相手の一般飛び道具を貫通可能に
終焉双刃也	画面端で相手に黄泉誘委也を発動された時、全段命中しない状況が修正された

ルイ

近C	全体攻撃力調整、一段目命中したときのヒットバックが削除、二段目硬直増加
遠B	発生を遅くする
遠←D	移動距離拡大、先端食らい判定縮小
ジャンプC	攻撃力上昇、先端食らい判定縮小
トッジ・アンド・バレット	派生Bの先端食らい判定縮小、対空攻撃属性変更
ティタニック・スター・スライド	硬直動作中、上方食らい判定拡大
	Ex Verが相手によりガードされた時、第三段は発生しない
メガ・スイング・アタック	弱Ver攻撃力調整
	強Ver一段目移動距離が短縮され、二段目移動距離を増加 三段目気絶値増加
ファイティング・ギアー・キック(空中)	Ex Ver気絶値上昇
ライジング・オービット	派生Cの攻撃力下降、気絶値上昇
ガードレス・ディスラプション	弱Verの攻撃力減少、移動距離が短縮
	強Verの発生遅くなった
カウンター・クラッシュ:コードC	成立後最終硬直が減少
ガードレス・エクスプローション	攻撃力減少

クティーラ

しゃがみC	先端食らい判定縮小
ジャンプA	発生が早くなった
通常投	通常投げ攻撃力減少、ゲージ増加を削除
ティンダロスの仔猟犬	弱Verが発生した時のゲージ増加量減少
過剰なる踊り子トゥールスチャ(設置)	攻撃判定拡大
最果サイタカアッパー	弱Verの発生時間短縮
	強Ver二段目上方食らい判定縮小
ババロイの指輪	弱Ver発生したとき、ゲージ増加量上昇、下半身無敵
	ExVerの全体攻撃力が増加
這い寄る闇の化身	[illegible]
	発生瞬間の無敵時間を削除し、タイムゲージ最大値下降
	弱攻撃する場合、攻撃力上昇、気絶値下降
	本体しゃがみに時、オプションの高さが下降
星間飛行ハスター	攻撃力減少
宿魂を覆う海神の影	攻撃力減少
大いなる父の呼び声	最末段命中したとき、空中受け身不能

セリアII改

立B	攻撃力増加
ジャンプA	攻撃力減少
ジャンプC	攻撃力減少
トリル(特)	初段ヒット時のゲージ増加が削除
ヴァニシング・プレッシャー(投)	判定距離が大幅に短縮
ヴァニシング・プレッシャー(打)	掌撃判定拡大、気絶値追加
コア・オブ・デス	発生が遅くなった
デッドリー・スパーク(空中)	強Ver攻撃力減少
レイジング・トマホーク	強Ver発生遅く、技終了の硬直を短縮
トリッキー・ヴィジョン	二次派生可能(前方向+KK or 後方向+KK)、二次移動とも同じ方向の場合、硬直が大量増加
ハーニング・ゲイズ	攻撃力下降、硬直中カオスシフト可能

システム

立ちタクティカルガード持続時間を15フレームから10フレームに
カオスゲージと気絶ゲージの増加量に対し、コンボ補正が与える影響が増加
全キャラガードブレイクアタック発生時間が修正
地面強攻撃カウンターヒットの硬直時間が増加
ラン動作中に攻撃の最速キャンセルが遅くなった

タクティカルガードの持続時間変更で、今まで容易に狙えた連係に対してもタイミングがシビアになる。カオスゲージの増加量変化も、連続技が主力のキャラクターに影響が大きいはず。

よるよる神presents カオス講座 final

前バージョンで猛威を振るったカガリがそれほど弱体化していないように見えるため、まだまだ上位に君臨しそう。カオスシフトが可能な技が増えたエルメスも、新しい連係の伸びしろがありそうだ。サーベラスはスラッシュ・ビートの微弱体化はあるものの、スウィート・トラップが強化。成立時の見返りも大きいので、相対的に防御面が強化された印象がある。MGヒカルも、火力の高さで上位に食い込むか。

やはり注目はMGヒカル。切り返しの弱さが気になるが、その爆発力は本物。ガードを揺さぶる能力が高く、連続技後に再び攻めを継続しやすい。

ベテランハンター向けの高難度EXクエストを2本立てで解説!!

CROSS Elysion Shining Force【エリュシオン】

新たに追加された通常モードのEXクエスト。「エリュシオン」初となる、新旧ボスが入り乱れたボスラッシュ戦と、掟破りな2体同時ボス戦へと挑め!

シャイニング・フォース クロスエリュシオン 調整版 Rev.0.5
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー+5ボタン+タッチパネル
■稼働日：2012年5月17日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢鍋

おさらいの意味も込めて基本事項を再チェック!

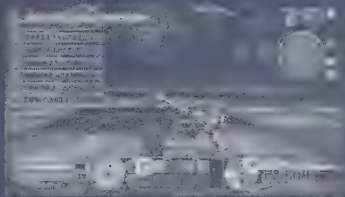
硝煙に包まれて

クエストDATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★×14	プレイヤー Lv.45 以上

被ダメージを抑えて安定クリアを目指せ!

「幻視幻影」に続く、EXボスラッシュの第六弾。各エリアに出現するボスは以下の通りで、やはり3rd.～4th.が鬼門。どのボスも攻撃力が強化されているため、いかに被ダメージを抑えるかが安定クリアの課題ともいえる。

これまで同様に、状態異常を重視した光or水属性特化の装備アイテムが有効。さらにトリニティ対策として、Dタイプ併用を考えた方が無難だ。

対リンドブルム戦と対トリニティ戦は、いずれも被ダメージ率が高いので注意! 事前にリハビリも兼ねて「廻る三凶星」をプレイしておけば万全だ!!

耐久力こそ高くないが、一撃必殺の攻撃力は健在のロボ戦。ここまで来れば力押しでなんとかなるとはいえ、うっかりミスでコンティニューしないように。

ボス出現テーブル

出現順	ボス名称
1st.	GNT-028 Proto-type
2nd.	ミノタウロスサージェント
3rd.	リンドブルム
4th.	ヴァルカノ テンペスト グラシア
5th.	GNT-063

EXボスラッシュ戦の基本事項

CHECK POINT

ボスラッシュの専用ルール

通常の全国協力クエストと違い、「アイテムの持ち込み不可」、「クロスゲージ封印」がEXボスラッシュ戦の専用ルール。持ち込みアイテム欄が埋まっていた場合には、そのアイテム欄は一切使用できない。クエスト開始までにアイテム欄をチェックし、取り出しておこう。

「使用不可」のアイテムは、捨てることもできない。アイテム欄の中身を忘れずにチェックしよう。

CHECK POINT

部位破壊でアイテムゲット!

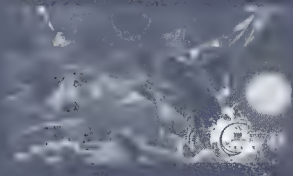
部位破壊でアイテムをゲット! 後半戦の厄介なボスに向けて、回復アイテムを温存しておきたい。

ボスラッシュ戦では、部位破壊時にランダムで専用アイテムが出現（持ち帰り不能）。なるべく部位破壊を狙いたいところだが、クリア評価に時間も影響するため注意が必要。ロボシリーズの砲台など、破壊に手間取りやすい部位は、時間優先で無視するのがセオリーだ。

■協力クエスト&EXクエストに登場する ボスキャラ・データリスト

ボス名称	破壊可能な部位	ロックオンの順番
ミノタウロスサージェント	角×2	胴体→左角→右角
リンドブルム	角、翼×2	胴体→頭部→左翼→右翼
ヴァルカノ	頭部	胴体→頭部 (プレイヤーに近いボスを優先)
テンペスト		
グラシア		
GNT-028 Proto-type	脚部×2 (バックパック、大砲)	本体→左脚→右脚→ バックパック→大砲→頭
GNT-063		

追加アイテムの性能

「桜花の仙境」で追加されたSR武器に続き、ようやくSR防具が登場!「桜花の仙境」プレイで生産レシピが開放されるので、新たなSR防具素材を入手して生産していこう。

既に「桜花の仙境」をプレイしていて、素材を持っていれば生産できるぞ!

種別	アイテム名称	物理防御力		[illegible]		[illegible]		知力		[illegible]		攻撃速度		属性値
		基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	(基礎～最大)
[illegible]	ロイヤルクラウン	29	31	17	18	12	13	15	16	18	19	3	—	水+10～11/風+15～16/闇+5
	ロイヤルクラウン+10	36	38	21	22	15	16	25	27	22	23	3	—	水+12～13/風+18～20/闇+6
[illegible]	オラトリオフレーム	41	45	17	18	11	12	23	25	11	12	0	—	火+15～16/風+5
	オラトリオフレーム+10	51	56	21	22	13	15	35	38	13	15	0	—	火+18～20/風+6
	ゲインズヘルム	35	38	16	17	9	—	15	16	11	12	0	—	火+20～22
	ゲインズヘルム+10	43	47	20	21	11	—	25	27	13	15	0	—	火+25～27
重装兜	ミダストヘルム	55	60	23	25	6	—	18	19	16	17	-4	—	闇+15～16
	ミダストヘルム+10	68	75	28	31	7	—	29	30	20	21	-2	—	闇+18～20
軽装鎧	ロイヤルコート	52	57	25	27	18	19	21	23	22	24	4	—	水+20～22/風+25～27/闇+5
	ロイヤルコート+10	65	71	31	33	22	23	26	28	27	30	4	—	水+25～27/風+36～38/闇+6
[illegible]	オラトリオメイル	74	81	22	24	14	15	30	33	20	22	0	—	火+25～27/風+15～16
	オラトリオメイル+10	92	101	27	30	17	18	42	46	25	27	0	—	火+31～33/風+18～20
	ゲインズアーマー	65	71	22	24	14	15	23	25	16	17	0	—	火+30～33
	ゲインズアーマー+10	81	88	27	30	17	18	33	36	20	21	0	—	火+37～41
[illegible]	ミダストアーマー	98	107	24	26	13	14	28	30	21	23	-5	—	火+15～16/光+20～22
	ミダストアーマー+10	122	133	30	32	16	17	35	37	26	28	-3	—	火+18～20/光+25～27

※「桜花の仙境」プレイ後に開放されるSR防具と、ゲインズシリーズの各種防具の単品～+10データをリスト化して一覧表記。各数値は生産時の基礎値と最大値を示しており、[illegible]する。また、重装鎧のミダストアーマー+10のみ、物理攻撃力+3のパラメータボーナスがある。

捉破りとなるボス×2体の同時戦闘へ挑め!

月下の天楼

クエスト DATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★×15	プレイヤー Lv.45 以上

CHECK POINT

回復の泉が無いので注意!

★×15の最高難度とあって、HP&MPの回復手段は持ち込みアイテムだけ。エリア道中に回復の泉が無い上に、唯一の宝箱からも回復アイテムが出ない。恒例となったヴァンガードもエリア2～3に出現するので、HP&MP回復アイテムを目一杯持ち込んでいこう。

エリア3ワープ部屋前の宝箱は、Lv.2スクロール系がメイン。もちろん回復系アイテムは出ない。

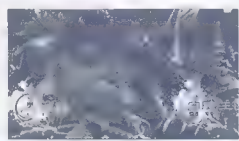
手強いモンスターは分担作業で撃破!

固定マップの一本道なのでパターンを覚えやすい半面、出現モンスターの組み合わせが厄介な最高難度のEXクエスト。スタート直後のエリア1については、左右二手に分かれてRG戦後にスイッチ操作することを忘れなければ問題無し。

高台を進むエリア2では、互いに押し合って足場から落下しないよう注意! ガリオンスマッシャー×2匹のRG戦では、2匹を引き離すように分担して戦うといい。

エリア3の1回目RG戦は、カギで手前の扉を開けるとジェネレーター×2個を破壊可能。2回目のRG戦では、ネクロサーヴァントが出現した奥側の部屋に、ジェネレーターが設置されている。

意外と増援までの準備時間が長い。ジェネレーターの位置を覚えて、確実に破壊していこう。

GK戦はミノタウロスサージェント×2体との同時戦闘。地形を利用して各個撃破していこう。

月下の天楼　BOSS

黒蹄王&白蹄王

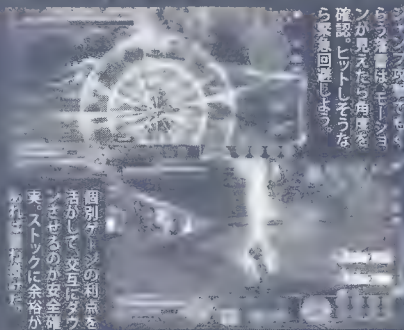
破壊部位	頭部

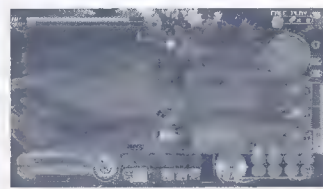
狭いフィールドをボス2体が駆け回る、黒蹄王&白蹄王戦。攻撃パターンこそ同じだが、2体同時だと被ダメージの量も多い。個別クロスゲージを活用して、手際よく黒蹄王から倒してしまおう。

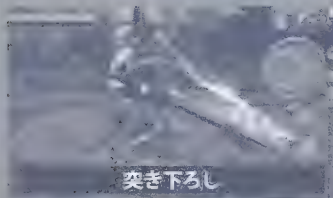
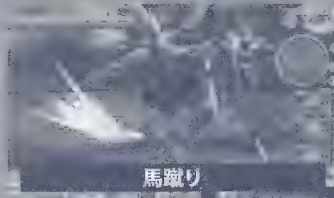
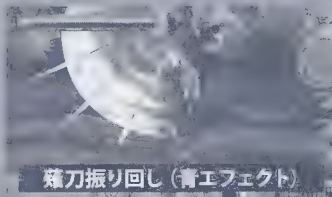
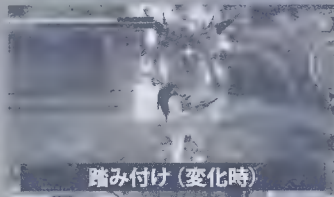
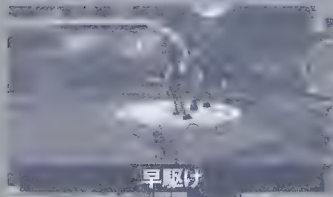
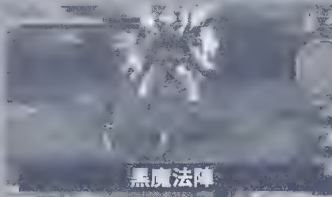
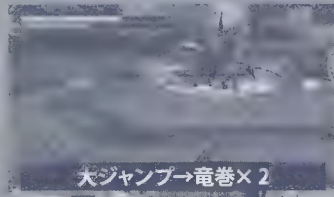
オーラギミックこそ同じとはいえ、2体同時に戦うため難度がケタ違いに高い。大まかな基本方針だが、耐久力の低い黒蹄王から先に各個撃破してしまうのがオススメだ。

攻撃する際はジャンプ攻撃を主体にすれば、白蹄王の切り払いや早駆けによる事故を回避できる。それぞれボスが発狂した場合には、個別クロスゲージの「攻撃」でたたき落とすのがベストな選択。とはいえ、四人がかりで黒蹄王を攻撃した場合だと、ゲージが足りないことも多い。こういった状況を回避する意味でも、ボスの攻撃形態が白色になったら個別ゲージのたまり具合をチェック! 3段階目に足りないようであれば、白蹄王にロックを切り替えてクロスゲージをためていこう。

ジャンプ攻撃でもくらう落雷は、モーションが見えたら角度を確認。ヒットしそうなら緊急回避しよう。

個別ゲージの利点を活かして、交互にダウンさせるのが安全確実。ストックに余裕があれば[illegible]

オーラギミックの仕組みと対策

基本的なギミック自体は、「桜花の仙境」と全く同じ仕組み。黒蹄王は従来通りに赤属性オーラの攻撃で、「青→緑→白→紫(発狂状態)」と攻撃形態が進む。これに対して白蹄王の場合は、形態変化を操作する属性が全くの正反対。つまり白蹄王に青属性オーラで攻撃すれば、「赤→緑→白→紫(発狂状態)」と攻撃形態が進み、赤属性だと攻撃形態を戻せる。

フィールドのギミックに触れオーラを付加。ダウンや気絶後は付け直す必要がある。

黒蹄王 & 白蹄王の主要な攻撃パターン

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

アーケードゲームにまつわる最新の音楽情報をお届けしている当調査団。今月は、伝説のアレンジトラックを新たにゲームのBGMとして収録した、『雷電Ⅳ for NESiCAxLive』のサウンド関係者による座談会を開催しました!

今月の「ただいま調査中!」

前回、調査のために訪れたお店で、閉店のお知らせを目にしたヒビ子団長。ションボリな気分で涙したものの、その後お店はどうなったかというと……、あ、あれ? まあ、これはこれでラッキーってことで!

クローズアップ
ゲームサウンドコンポーザー Vol.10

著名コンポーザーの「RAIDENサウンド」を収録

『雷電Ⅳ for NESiCAxLive』サウンド座談会

歴代の雷電シリーズ曲を、アーケードファンにはおなじみの豪華コンポーザー陣がアレンジしたバラエティ豊かな楽曲群が収録されている『雷電Ⅳ for NESiCAxLive』。参加コンポーザー&仕掛け人のトークから、前例の無い試みのヒミツがひもとかれる。

2012年4月より、NESiCAxLiveで配信中!

家庭用版オリジナルステージの追加(従来面と合わせて全7面)&バランス調整された「Perfectモード」を収録した最新バージョンだ。このモードのBGMは、著名コンポーザーによる雷電シリーズのアレンジサウンド。シングル専用台でプレイできるぞ!

BGMに豪華メンバーによる伝説のアレンジ楽曲を収録!

——『雷電Ⅳ for NESiCAxLive』でこのたび新たにアレンジBGMが収録された経緯は?

駒澤　もともとはINHさんにお願いして、皆様に雷電楽曲をアレンジをしていただいたアルバムがあったんですよ。そちらは家庭用(Xbox 360版)『雷電Ⅳ』のサントラ付き初回用特典として商品の梱包品という形でリリースしたのですが、サントラ単体だけを購入したいといった要望を多くいただいていました。『雷電Ⅳ』は現在、Xbox 360対応のネットサービス「ゲームオンデマンド」でオンライン配信もしているのですが、そちらでダウンロード購入していただいた方たちにも特典サントラが付いてこない。そこで、何とか皆様に聴いていただける機会を作れないだろうかと考えていました。今回の『雷電Ⅳ for NESiCAxLive』にはこの家庭用で追加されたステージなどが入った「Perfectモード」が加えられているのですが、せっかくですのでアーケードゲームとしてそれらの楽曲を聴いていただきたいと思い、そちらのモードのBGMとして使わせていただきました。結果的には昨秋リリースの『雷電』シリーズの4枚組サントラCD、"雷電 The Lightning Strikes Back"(ティームエンタテインメント)にも収録することができたのですが、皆様に聴いていただける機会をなるべく多くご用意できればと考えたのです。

——アレンジ曲を手掛けられた皆さんは、今回アーケードゲームとして使用するお話を受けたとき、どう思われましたか?

WASi303　すごくうれしかったですよ! 収録曲は自分でも気に入っている曲でしたので。あまりにも気に入りすぎて、今はバンド(「HEAVY METAL RAIDEN」、欄外参照)でも演奏しているぐらいですから(笑)。いろいろな方に聴いていただける間口も広がりますよね。

それぞれの個性を重視したバラエティ豊かな楽曲群

——アレンジがとてもバラエティに富んでる「Perfectモード」の楽曲。1面から細江慎治さんの曲が登場します。

駒澤　細江さんの担当された楽曲は、原曲のイメージを色濃く残したアレンジをしていただきました。そこで、まずはそちらを使わせていただきました。最初から従来の雷電シリーズのイメージとまったく違ったアレンジ楽曲になってしまうのは、さすがにやりすぎかな、と(笑)。『雷電Ⅳ』もシリーズの特徴といえる田園地帯から始まるのですが、この場所のイメージに合っているというのもあります。

池田　確か細江さんの担当曲は、豪さんからのリクエストだったんですよ。原曲は『雷電Ⅲ』の1面のBGMですよね?

佐藤　そうです。僕自身が細江さんからの影響を色濃く受けているのですが、受けたもののアウトプットの一つがこの楽曲だったんですよ。

池田　だからこそ、ご本人にアレンジをしてもらいたかったと(笑)。

佐藤　ですね(笑)。細江さんにアレンジしていただけたら、面白いだろうなと思いました。そこで、細江さんに関しては僕の方から楽曲の指定をさせていただきました。

今回ご登場いただいた佐藤豪氏、池田稔氏、WASi303氏はバンド「HEAVY METAL RAIDEN」でも活動中。「雷電」の名曲を爆音のヘビーメタルサウンドでカバー。これまで秋葉原、福岡でライブを敢行し、成功を収めた。7月14日(土)には最新ライブ「HEAVY METAL RAIDEN　大塚夏の陣」を東京・大塚のライブハウス「ウェルカムバック」で開催。詳細はコチラ→http://gogo-tour.mi-ka-do.net/

――そのほかのアレンジ担当は、どのようにして決めていたのでしょうか？

駒澤　楽曲やアーティストの指定など、サントラのプロデュースやディレクションは、ほとんど池田さんにおまかせしてました。

池田　サントラ制作当時のメールを調べてみたんですけど、細江さん以外については僕がそれぞれの担当割り振りを決めて連絡していたみたいですね。何を基準にしていたのか、まったく覚えていませんけど（笑）。

――ですが、手掛けられた皆さん、それぞれの個性がきちんとサウンドに出ていますよね。

池田　こちらからアレンジの方向性についての要望は出していなくて、皆さんの好きなようにやっていただきました。

林　だけど、それがゆえに、アレンジをする側からは難しかったところもありましたよ。

駒澤　最初に林さんの曲を聴いたときは、どうしようかと思ったけどね（笑）。

一同　（爆笑）

林　何でですか（笑）。

駒澤　おお、こう来るのか！って（笑）。『雷電』シリーズの楽曲の方向性と、180度違うんですよ。ところがこれが、聴いているうちにしっかりとハマってくるんだよね。

池田　林さんは、k.h.d.n.でおなじみのリズムで押していく楽曲が多いじゃないですか。それに対して『雷電』シリーズの楽曲はメロディを前面に押し出しているのが特徴。そのあたりがどうなっていくのか当時すごく楽しみでしたよ。

佐藤　そういった期待もあって、ご自身のカラーを出していただくように自由にアレンジしていただいたんですよね。皆さんの楽曲が出来上がってくるたびに、聴くのがとても楽しかったです。

池田　先ほど、皆さんの好きなようにお願いしたとは言いましたが、WASi303さんがギターを弾いているのは昔から知っていたので、ロック寄りのアレンジをお願いしたような記憶はありますね。

WASi303　でも、自分でギターを弾いて録音した楽曲の中では、これはまだ初期のころのものなんですよ。それまではギターサウンドの入った曲を作るときは、サンプリング音を使ったりしていたのですが、やっぱり自分で弾きたいなあと思いまして。このときが本格的にギターの機材を集め始めた直後ぐらいだったんですよ。

――そもそも家庭用版の『雷電Ⅳ』にサントラを付けようということになった経緯は、どのようなものだったのでしょうか。

池田　たしか、INHから『雷電Ⅳ』サントラを出したいといったお話を駒澤さんにしたところ、「今は家庭用版を開発している」という話になりまして、どうせだったらサントラをその家庭用版に付けてしまおうということになったんですよ。

駒澤　こちらからも、「家庭用版に特典を付けたいのだけれど、どうしたらいいいだろう？」といった相談を当時させていただきましたね。そういったこともあって「じゃあ、そのサントラで」って（笑）。

池田　そうでした（笑）。

細部にこだわったNESiCAxLive版 続編を担う武器募集中!?

――まだプレイしていないという方へ向けて、『雷電Ⅳ for NESiCAxLive』の注目してほしいポイントを語っていただけないでしょうか？

駒澤　やはりNESiCAxLive版と、従来の基板版との一番の違いとなる「Perfectモード」の追加ですね。音楽が変わるだけでもゲームのイメージはだいぶ変わりますので、ぜひ一度遊んでいただきたいです。プレイ中にアレンジバージョンの楽曲が流れるということは家庭用でもできませんし、今回の「Perfectモード」の収録にあたってバランス調整もしていますので、家庭用版を遊んだことのある方にもプレイしていただければと思います。

――ところで、今後『雷電』の新作、開発の予定は？

駒澤　出したいですよね。ですが、コンテンツ全体のボリュームが重いので、いろいろとネタやアイデアを集めて集めて、そして集めきってあふれたぐらいにやっと動き出せるような感じですね。

池田　リリースをするハードの問題……もちろんアーケードで出してほしいというのもありますが、ビジネス的に考えるとタイミングが難しいんじゃないですか？

駒澤　確かに難しいですね。ですが、結局は面白いかどうかという話に立ち戻ってくると思うんですよ。シューティングの場合は端的に言うと、撃ってるだけでも楽しくて気持ちいい“新しい武器”のアイデアが出るかどうかだと思うんです。それが出てしまえば何か作ろうよ、どうせ作るんだったら『雷電』にしようよ、という流れは必然だと思います。ですので、現在は武器募集中ということで（笑）。

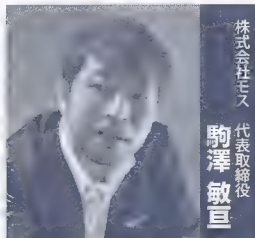
――本日はお忙しい中、お集まりいただき、ありがとうございました。

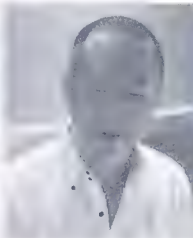
ステージ1“Lightning strikes”は細江慎治氏がアレンジ!

座談会中でも話か及んでいる、「Perfectモード」の1面での使用楽曲“Lightning strikes”。アレンジを担当されたゲームミュージック界の大御所、細江慎治氏（スーパースィープ）からメッセージをいただいたぞ。

～雷電といえば「漢ゲー」～ by 細江 慎治

アレンジをやらせていただいたものの、ただアレンジで終わってしまうのもゲームサウンドクリエーターとして物足りない部分もあったんだけど、NESiCAxLive版にも収録していただけて、感無量です，最初から（ゲームて使うことが）分かっていればループ用バージョンも作って……ぼそっ。後で「しまった!」、と。

何はともあれ自分流ではありますが、「ネオ雷電」を感じていただければと思います。ありがとうございます。

Information ゲームで聴けるのはこの7曲だ!

ディストーションギターが炸裂するロックからテクノ風サウンドまでと、アレンジ陣の個性と『雷電』らしいメロディアスな世界が融合する。後半の追加（新規）ステージは『雷電』シリーズオリジナルコンポーザーである佐藤豪氏による最新サウンド。トラックリストは以下となっている。一面から順に紹介していこう。

- Lightning strikes -Shinji Hosoe-
- Tragedy flame -Kou Hayashi-
- Conflict -INH-
- Flap toward the hope -WASi303-
- All or nothing -Go Sato-
- Depression -Go Sato-
- Advantageous development -Go Sato-

セイブ開発時代から続く雷電シリーズの魂を今に受け継ぐ、開発の中心人物。株式会社モスは今年で創立20周年を迎え、このたび企業ロゴを一新。

ゲームサウンドクリエイター。『雷電Ⅱ』からシリーズの楽曲を手掛ける。自ら率いる雷電メタルバンド「HEAVY METAL RAIDEN」では華麗なベースを聴かせる。

数々のサウンドトラック、攻略DVD、イベントを世に送り出している仕掛け人。「高田馬場ゲーセン・ミカド」店長でもある。「HEAVY METAL RAIDEN」ギター担当。

サウンドコンポーザー。本誌読者には『サイヴァリア』の楽曲でおなじみだろう。最近作は『DODONPACHI MAXIMUM』（ケイブ／ Windows Phone対応）の楽曲。

サウンドコンポーザー。マイルストーン時代より永田大祐氏とのテクノユニット“k.h.d.n.”でも活動。現在「サクラ フラミンゴラボラトリー」として新作ゲームを準備中。

左ページの欄外でも紹介した佐藤豪氏率いる「HEAVY METAL RAIDEN」のオフィシャルTシャツ&バンドのサウンドを収録したデモCDのセットを2名様にプレゼント。Tシャツは1Pカラー（赤／Lサイズ）と2Pカラー（青／Sサイズ）いずれかをお選びください。詳しくは1ページのプレゼントコーナーをチェック！

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2012年5月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
[illegible]					
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	アサルト L ゾーン	254,635,370	竹井久	ALL C-G-L	個人申請 タイトーステーション郡山オリエントパーク（福島）
	アサルト V ゾーン	222,667,400	ななくも@東部 対応感謝	ALL O-R-V	個人申請 ゲームコーナー東部（宮城）
	アサルト W ゾーン	249,337,600	KENO @えび店長名前間違えないで！	ALL O-S-W TB40 万落ち	個人申請 ROUND1 スタジアム福島店（福島）
	アサルト X ゾーン	290,310,400	KENO	ALL O-S-X TB100 万落ち	個人申請 ROUND1 スタジアム福島店（福島）
	オリジン I ゾーン	152,297,900	みすちー@ 1 年前の自分へのリベンジ！	ALL A-D-I	個人申請 アミューズメントスクウェアチャンス笹口店（新潟）
	オリジン Z ゾーン	215,453,550	PAL @こなた師匠に感謝します。	ALL Q-U-Z 3760-10190-21540	個人申請 東京レジャーランド秋葉原 2 号店（東京）
	ジェネシス K ゾーン	269,210,700	ねこぴ	ALL C-F-K	つるまき（栃木）
	ジェネシス L ゾーン	257,755,670	地獄龍 -H.S	ALL C-G-L	つるまき（栃木）
	ジェネシス Z ゾーン	304,911,200	地獄龍 -H.S	ALL Q-U-Z	つるまき（栃木）
	セカンド Y ゾーン	141,278,780	T^3-CYR-ATS	ALL Q-U-Y	GAME 41（北海道）
	ネクスト I ゾーン	164,508,600	KU @ AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	個人申請 ラメゾンスタジアム 803（東京）
	ネクスト X ゾーン	252,829,800	KU @ AKIBA	ALL P-S-X ノーミス	個人申請 らくトス（東京）
	ネクスト Z ゾーン	275,799,500	JMB- ひろりん	ALL Q-U-Z U100 万落ち	個人申請 ドライブイン千代田リンリン 24（群馬）
	フォーミュラ X ゾーン	263,756,000	SG.	ALL P-S-X ノーミス	個人申請 ゲームパニック甲府（山梨）
	レジェンド W ゾーン	234,247,000	CAT @ OOD(大出ねこ)	ALL P-S-W ノーミス	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	レジェンド X ゾーン	257,052,700	CAT @ OOD(大出ねこ)	ALL P-S-X ルート ノーミス	個人申請 Hey（東京）
	レジェンド Z ゾーン	278,506,800	IMO @もう少しだけ続くんじゃ	ALL Q-U-Z	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 L ゾーン	225,051,290	SST (は)	ALL ノーミス C-G-L	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	外伝 W ゾーン	215,531,100	OAM-Naoki	ALL P-S-W	GAME 41（北海道）
	外伝 Z ゾーン	263,121,350	おみそ@鯨死ね死ね団 (団員募集中)	ALL Q-U-Z	個人申請 ゲームコーナー東部（宮城）
ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ	アーケードモード	8,939,380,746,500	とのお仕様 -Ⓕ	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	スコアアタックモード	8,057,858,864,300	とのお仕様 -Ⓕ	ALL テイガー	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
雷電Ⅳ for NESiCAxLive	パーフェクト・ソロ	48,172,040	スト研	ALL 雷電機体	えの木（高知）
真・恋姫無双～乙女対戦★三国志演義～		2,921,600	システムスレ住人に感謝！龍神 TSP	ALL 夏侯淵 荀彧 P × 12	個人申請 MAXIM HERO（北海道）
鉄拳 アンリミテッド		4'00"63	持辺低男	ALL ソロプレイ レイ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
怒首領蜂最大往生	タイプ A・エキスパート	15,931,370,040	宇宙公務員	ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプ A・ショット	27,819,565,433	Clover-TAC	ALL- 陽 残× 1 B × 2 オートボム ON	Game in えびせん（東京）
	タイプ B・エキスパート	273,815,943,863	でゅふふ	ALL 真ボスなし	個人申請 立川ゲームオスロー第 5 店（東京）
	タイプ B・ショット	18,303,930,631	SYL	ALL- 陽 残× 0 B × 0 オートボム ON 200 億出したかった	Game in えびせん（東京）
	タイプ B・レーザー	24,127,217,577	KMB-SANGONYAN	ALL - 陽 残 1 B0 オートボム ON	個人申請 NOVA ステーション（愛知）
	タイプ C・エキスパート	6,758,300,162	ユセミ@真璃亜ちゃん、力を貸して ><	5- 陽 オートボム ON	個人申請 ミラクルドーム（静岡）
	タイプ C・ショット	22,869,627,440	ありがとう最大往生！かな恵ちゃんの師匠	ALL- 陽 残× 2 B × 0 5 面道中コンボ切れ 2 回	Game in えびせん（東京）
	タイプ C・レーザー	21,700,373,773	KMB @きるみん	ALL - 陽 残 1 B1 オートボム ON	個人申請 NOVA ステーション（愛知）
新作					
KOF SKY STAGE	クーラ	31,027,580	三茶鮫@ブロックアウト整理券希望	2 周 ALL 1 周目 1809 万 連付	Game in えびせん（東京）
シューティンググラブ。2007	UNIT-4	44,844,520	UMC(275)	ALL 残 0 3 ボス潰し× 1 焼売× 2	個人申請 Hey（東京）
デススマイルズ	ローザ・通常	551,531,889	海人	ALL 残× 4.5 ボム× 0	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
デススマイルズメガブラックレーベル	ウィンディア	14,949,177,035	白胡麻@大久保アルファありがとう !!!	ALL 残 3.5 ボム 0 同付	大久保アルファステーション（東京）
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A	タイム	1'19"56	Clever- 平 MT(動画の撮れる環境が欲しい)	ALL ラウ P × 10 1446100pts ルート C	個人申請 スーパーヒーロー倉吉店（鳥取）
ホーンテッドミュージアムⅡ		4,520,950	遊撃手 - ま JU	ALL 100 人救出 射的ミス 2P 側	個人申請 ROUND1 京都河原町店（京都）
まもるクンは呪われてしまった！	ふるる	884,111,490	G.M.C..Z.	ALL 出そうで出ない 9 億	個人申請 アミューズメントパーク ステップ（山口）
メタルスラッグ 6	クラーク	119,244,260	WSM-NOB	ALL 連同付	個人申請 アミューズメントパーク NASA（長野）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプ C・パワー	1,249,657,140,648	ATT @なごみますか？	点滅 ALL 残 1	個人申請 楽遊楽座（岡山）
レトロ					
1941	1P	15,041,000	CNT ！	ALL 1P 連付 ALL パ	Game in えびせん（東京）
ストリートファイターⅡ '	ダルシム	1,587,500	ダルシッム有	ALL P × 23 爪× 3 1500 × 2	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
テトリス KIWAMEMICHI	テトリス	12,201,660	「テト鬼」コーリャン	R34 LV.2118 594 ライン	Game in えびせん（東京）
	ラインブレイク	10,738,905	「テト鬼」コーリャン	R35 LV.1446	Game in えびせん（東京）
バツグン	TYPE-A・連付	26,384,910	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ 21（東京）
バトルサーキット	サイバーブルー	34,705,700	お店の方々に大感謝。G.M.C.DUO (祖)	ALL 残 1 5567G 連同付 4 キャラ目始めました。	個人申請 フリッパーズクラブ（大分）
戦国ブレード	翔丸	2,300,300	MEEMGMMHTH 空木日食ノルモット	全 2 周クリア ショットボタン連付 クリア時残機× 0	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
鋳薔薇	2P 側	27,713,390	WSM- いのうえ	ALL 予選 1804 万 本選 967 万 連付	個人申請 立川ゲームオスロー第 5 店（東京）
忍	連付	810,820	これぞ寸止め (泣) SYG-SINO	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
サムライスピリッツ零		1'59"91	二分斬り。一分の域なり。AAZ	ALL 幻十郎 連同付	えの木（高知）

■**お詫びと訂正**：146 号掲載のデータに以下の項目の抜けがありました。関係者各位にここにお詫びするとともに、以下のように訂正いたします。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
サムライスピリッツ零		2'40"50	AAZ	ALL 幻十郎 連同付	えの木（高知）

次回集計

●次回の集計（アルカディア 149 号）は 2012 年 7 月 16 日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は 7 月 19 日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『怒首領蜂最大往生』は多数の申請がありました。今回が初集計であるにも関わらず、全9部門中6部門で隠しボスの陽蜂が出現、うち5部門で打倒が果たされています。

本作の稼ぎですが、基本的には「いかにハイパーを効率良く使うか」がポイントになります。ハイパー使用中はアイテム数やヒット数が上昇し、大型機を撃破、もしくは形態変化させればアイテムを大量取得できるため、「ハイパーの終わり際に大型敵を破壊→アイテム回収し再度ハイパー発動」のパターンを作るのが基本です。

ところがハイパーには使用時にランク（難度）を上昇させてしまう効果があり、使い過ぎるとクリアが困難になるという問題点があります。今回は大半のプレイヤーが隠しボスの陽蜂撃破、通常クリアを目標としており、前半面では意図的にハイパーの使用回数を抑える方針を採っていました。また陽蜂戦でのミス回数を減らすための、オートボムONでのプレイが目立ちました。

ちなみに、本作では「ヒット数が一定以上を超えるとアイテム素点が急上昇する」という現象が確認されています。今回のタイプB・エキスパート部門は、このテクニックを使用していると思われます。ほかの機体・強化タイプで狙えるかどうか注目したいところです。

■『鉄拳アンリミテッド』は、今バージョンからソロプレイが可能になっており、ソロプレイ時の攻撃力はタッグ使用時の1.1倍になります。タッグプレイ時には、回復可能ゲージを削ることができ、まとまったダメージを与えやすいといったボス戦向きの特徴があります。今回はソロプレイでの申請ですが、どちらが効率が良いのでしょうか。

■『雷電Ⅳ for NESiCAxLive』は過去にTypeX基板でリリースされたものの調整版。今回は従来の2コースに加え、新たに全7ステージの「パーフェクトコース」が追加。また、高機動・小型で、クセのあるショットをもつフェアリーが新機体として追加されました。稼ぎのポイントですが、前バージョン同様、ショットボタンを一定時間放し、サブウェポンのチャージを待ってまとめて発射する、いわゆる「溜め撃ち」が重要になりそうです。

■『真・恋姫無双～乙女対戦★三国志演義～』では、一風変わった稼ぎ方が発見されました。本作では敗北したラウンドでもタイムボーナスが入るため、落とす予定のラウンドは相手の体力をぎりぎりまで削って技点で粘るよりも、早めに負けた方がスコアが高くなるようです。

■『サムライスピリッツ零』は、『サムライスピリッツ零SPECIAL』に続き2分切りが達成されました。こちらは使用キャラが幻十郎です。裏桜花・菖蒲（発射）→怒り爆発→裏桜花・菖蒲（落下）のガード不能連係を活用していると思われます。

ハイスコア通信

●えの木（高知）

DKO職人氏、かぷこまー氏、ご来店ありがとうございました。前田敦子（本人）はあれから会っていません。

新たに追加・変更されるルール

雷電Ⅳ for NESiCAxLive

※ルールを以下のように改めます。
【ライト・ソロ】、【ライト・ダブル】、【オリジナル・ソロ】、【オリジナル・ダブル】、【パーフェクトソロ】、【パーフェクトダブル】の6部門で集計します。使用機体、レーザータイプは問いません。ダブルモードは一人のプレイヤーによるプレイのみ集計対象とします。
[工場出荷設定：LV5、残機3、ボム3]

マジカルビート

【ヒヨコバトル】、【フツウバトル】、【ジゴクバトル】の3部門で集計します。使用キャラクター、NESiCA使用の有無は問いません。
[工場出荷設定：スコアに影響する設定はありません]

NESiCAxLive収録の過去作タイトルについて

NESiCAxLiveに再収録されるタイトルは、基本的に集計対象とします。原則として、変更点の無いタイトルは合同集計となります。

補足：『怒首領蜂最大往生』の面数について

5面クリア後に登場するボスとの戦闘については「6面」として扱います。「5面クリアで終了」のスコアと「6面でゲームオーバー」が同時に申請され、前者の方がスコアの数値が高かったとしても、後者の方が全国一位として認定されます。

NESiCAxLive集計 （2012年6月16日締切分）

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画で、現在試験的に一部のタイトルから掲載を始めています。

スコアの締め切り日ですが、現在は毎月16日24時時点で集計しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります。今後変更する可能性もあり）。

掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。あくまで参考スコアとしてご覧ください。

●マジカルビート

モード	スコアネーム	スコア	店舗
フツウバトル	フィオリーナ	1,360,330,560	ゲームチャリオット五井店（千葉）
ジゴクバトル	コケシメカ	350,722,924	アドアーズ荻窪西口店（東京）

●パズルボブル

スコアネーム	スコア	店舗
275	48,828,360	東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）

●exceptions

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
lignt	YOK	546,440	アミューズメントガリバー（沖縄）
normal	G_U	1,646,450	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店（東京）
heavy	TOZ	3,454,670	タイトーステーション新宿南口ゲームワールド店（東京）
excess	TOZ	6,585,720	タイトーステーション 町田店（東京）

●星霜鋼機ストラニア

サイドと難度	スコアネーム	スコア	
ストラニアNORMAL	所長	15,868,700	コムテックスクウェア（愛知）
ストラニア HARD	うまかっちゃん	16,539,360	ラウンドワン宮崎店（宮崎）
ストラニアEXPART	がんばる　ぎんくん	16,509,530	セガ アリーナ 浜大津（滋賀）
パウアー NORMAL	レベル固定の腕輪	17,133,590	タイトーステーション 大阪日本橋店（大阪）
パウアー HARD	レベル固定の腕輪	18,715,710	タイトーステーション 大阪日本橋店（大阪）
パウアー EXPART	レベル固定の腕輪	18,714,210	タイトーステーション 大阪日本橋店（大阪）

●旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32

キャラクター	スコアネーム	スコア	備考	店舗
レーフ	KEY01	8,312,180	β、P：ディクシー	プレイステーシウィン（茨城）
アンリ	KEY01	9,093,580	α、P：ディクシー	プレイステーシウィン（茨城）
ユルシュル	KEY01	8,828,500	α、P：ジャイルズ	プレイステーシウィン（茨城）
チャンポ	KEY01	9,421,020	α、P：ディクシー	アミューズ　ビバ（茨城）
ツィーラン	KEY01	11,981,120	α、P：ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前（茨城）
ジャスパー	KEY01	8,016,980	β、P：ディクシー	プレイステーシウィン（茨城）
ファビアン	KEY01	8,917,290	β、P：ディクシー	アミューズ　ビバ（茨城）
忍	KEY01	10,202,610	α、P：ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前（茨城）
セオ	elixir	12,828,160	α、P：ジャイルズ	Hey（東京）
ルカ	KEY01	8,653,500	β、P：ジャイルズ	フェドラ水戸店（茨城県）
ラナタス	KEY01	9,290,570	α、P：ディクシー	フェドラ水戸店（茨城）
ミカ	KEY01	9,193,580	α、P：ディクシー	プラサカプコン土浦店（茨城）
ペルナ	KEY01	9,392,100	α、P：ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前（茨城）
櫻子	KEY01	10,126,340	α、P：ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前（茨城）

※稼働開始から6月16日までの通算トップスコアを掲載しているため、達成日は過去にさかのぼる場合があります。スコアネームが「No Name」となっているものは、何らかの事情でスコアネームの集計ができなかったスコアです。

本集計に関する詳細は以下告知ページに記載があります。
●告知ページURL
http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/news_view.cgi?id=360

●スコアデータ雑感

『マジカルビート』は音楽ゲーム要素とパズルゲーム要素を組み合わせた作品です。一見すると、ブロックの塊を組み上げ、色を合わせて消していく典型的な落ちモノパズルのように思われますが、「フィールドの横にあるバーの上をポインタが上下に移動する」、「バーの中央部分のエリアにポインタがある状態で落下ボタンを押すと、ブロックが正しく落下する」、「それ以外のエリアで落下ボタンを押すと、塊がばらけてランダムに落下する」という独特のシステムを搭載しています。そのため一度ブロックを落とせるタイミングを見逃すと、ほぼ丸々一手分のロスが発生することとなってしまいます。この見逃しをいかに少なくするかが、本作のカギです。

さてその『マジカルビート』の初回スコア状況ですが、標準難度の「フツウバトル」はCPUのブロックを積むスピードが遅く、自滅することも多いため、2位3位のスコアはそれぞれ1,334,942,080、1,218,536,960とさほど大きな差は出ていません。逆にもう一方のモード「ジゴクバトル」はCPUが自滅しにくく手数ロスが少ないため、2位3位はそれぞれ274,522,987、122,485,000と大差が付く結果に。次回、この差は縮まるのか、それともさらに開くのか、注目したいところです。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

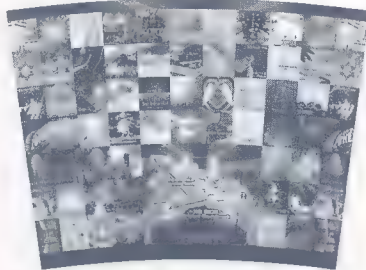
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は1ページを参照してください。

NEWS

DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX ～ X3 SIDE ～ O.S.T.」発売記念イベント

http://shop.konami.jp/event/ddrx3.html?style=shop_topics

コナミスタイル 東京ミッドタウン店で「DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX ～ X3 SIDE ～ O.S.T.」発売記念イベントを開催中！今までに制作された「DDR」シリーズを彩る傑作ポスターが店舗内ショーケースのパネルに展示される。また7月7日（土）の13：00からはTAG, U1によるBEMANIアーティストサイン会を開催！先着100名でコナミスタイル 東京ミッドタウン店、もしくはコナミスタイル オンラインショップで購入したサントラにサインをしてもらえるぞ。またイベント開催期間中に店舗でBEMANI関連商品を1500円以上購入の方に『着せ替え型タンブラー用ラベル台紙 アナザーバージョン』をプレゼント！

開催日時：6月22日（金）～7月8日（日）
場所：コナミスタイル 東京ミッドタウン店
サイン会：7月7日（土）13：00～（参加アーティスト：TAG, U1）
メーカー名：KONAMI

着せ替え型タンブラー用ラベル台紙
アナザーバージョンを5名様にプレゼント

EVENT

「ヱヴァンゲリヲン 消えたパイロットの謎 in 東京ドームシティアトラクションズ」

http://at-raku.com/eva/

東京ドームシティ アトラクションズ夏期限定で「ヱヴァンゲリヲン 消えたパイロットの謎 in 東京ドームシティ アトラクションズ」が開催。「リアル脱出ゲーム」を手掛けるSCRAPが監修した大規模な謎解きイベントが展開される。アトラクションを楽しみながら隠されたヒントを探し謎を解き明かしていくので、大人から子供まで幅広い層に楽しめるように工夫されている。今秋に新劇場版が公開される「ヱヴァンゲリヲン」をテーマとした、東京ドームシティのオリジナルストーリーにも注目だ！

開催期間：2012年8月1日（水）～9月17日（月・祝）
営業時間：9:30～22:00（9月1日以降は10:00～21:00）
場所：東京ドームシティ アトラクションズ　文京区後楽1-3-61
料金：1DAYパスポート（アトラクション乗り放題）大人3,800円、シニア・中人3,300円
小人2,000円、幼児1,200円
ナイト割引パスポート（17時から乗り放題）大人2,800円、シニア・中人2,300円
※大人/18歳以上、シニア/60歳以上、中人（中高生）/12～17歳、小人（小学生）/6～11歳、幼児（小学校入学前）/3～5歳（小人・幼児のナイト割引は無し。）

1DAYパスポートを10名様にプレゼント！

迷探偵ねお子&ぢお子　IKa

EVENT

連載25周年記念イベント「荒木飛呂彦原画展 ジョジョ展 in S市杜王町」

http://www.jojo-morioh.com/

漫画『ジョジョの奇妙な冒険』の連載25周年として、「荒木飛呂彦原画展 ジョジョ展 in S市杜王町」が仙台市で開催される。『ジョジョ』第1部から『ジョジョリオン』までの100点以上に及ぶ原画や著者荒木飛呂彦氏本人の歴史や魅力に迫る展示が並ぶ。仙台市は『ジョジョ』第4部・第8部の舞台「杜王町」ゆかりの街でもあり、また、東日本大震災からの復興としてスタートしているという点も見逃してはならない。このジョジョ展で、「杜王町」ならではの『ジョジョ』の世界（ザ・ワールド）を、ぜひ体験してみてほしい。

開催期間：2012年7月28日（土）～8月14日（火）
開催場所：せんだいメディアテーク6階（住所：宮城県仙台市青葉区春日町2-1）
チケット：大人1,500円（前売1,300円）・高校生以下800円（前売600円）・未就学児童入場無料
問い合わせ：ジョジョ展 in S市杜王町実行委員会事務局

荒木飛呂彦原画展
ジョジョ展
HIROHIKO ARAKI JOJO EXHIBITION 2012
in S市杜王町

プレミアムチケットを10名様にプレゼント！

ゲームセンターの今を知る
情報を満載！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

気になるアーケードゲームの情報がひと目で分かる！　現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ！

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●2012年7月稼動予定タイトル		
赤い刀 真 for NESiCAxLive	ケイブ	シューティング
ガンスリンガー ストラトス	スクウェア・エニックス	オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクション
DARK ESCAPE 3D	バンダイナムコゲームス	3Dホラーガンゲーム
maimai	SEGA	音楽ゲーム
●2012年夏稼動予定タイトル		
カオスブレイカー for NESiCAxLive	フォックスバット	対戦アクション
ダークアウェイク for NESiCAxLive	レコム	対戦アクション
カオスコード	F K Digital	2D対戦格闘
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
マジカルミュージック	タイトー	音楽ゲーム
ソニックブラストヒーローズ（ダッシュ）	タイトー	ビデオゲーム
激闘伝説ブロッキング	タイトー	ビデオゲーム
対戦 タッチザナンバーズ アーケード	エンハート	タッチアクションビデオゲーム
●2012年9月稼働予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール／フランスパン	2D対戦格闘
ゲーセンラブ。	トライアングル・サービス	アクション＆シューティング
ギルティギア イグゼクス アクセント コア＋R	アークシステムワークス	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
DJMAX TECHNIKA2	PENTAVISION	音楽ゲーム
WCCF IC 2011-2012	SEGA	スポーツカードゲーム

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2012年5月20～6月19日集計)

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ<アトラス&アークシステムワークス>	238.5pt
2	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト<バンダイナムコゲームス>	230.5pt
3	鉄拳アンリミテッド<バンダイナムコゲームス>	190.2pt
4	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル<バンダイナムコゲームス>	162.4pt
5	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	152.5pt
6	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION<カプコン>	139.3pt
7	怒首領蜂 最大往生<ケイブ>	133.5pt
8	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ<アークシステムワークス>	103.1pt
9	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	95.3pt
10	GUILTY GEAR XXAC<アークシステムワークス>	88.1pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	220.7pt
2	戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-<セガ>	200.9pt
3	麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～<KONAMI>	199.5pt
4	LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～<スクウェア・エニックス>	180.7pt
5	ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7<セガ>	161.5pt
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5<セガ>	153.1pt
7	クイズマジックアカデミー 賢者の扉<KONAMI>	143.9pt
8	beatmania ⅡDX 19　Lincle<KONAMI>	110.7pt
9	jubeat copious<KONAMI>	105.4pt
10	シャイニング・フォース クロスエリュシオン<セガ>	101.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

機動戦士ガンダム カードビルダー 0083

6月29日をもって全国オンラインが稼動終了。5年間の歴史についに終止符を打つ。インカムではランク外ではあったが、最後までファンを魅了し続けたその栄誉をここに讃えたいと思う。

ゾゴックの握り閉めた拳、そしてジオンMS特有の一つ目モノアイが見つめるその先とは……。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード50春日井店/ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第36回

今世間を騒がすソーシャルゲーム問題。あるゲームシステムが違法か違法かという以前に、遺恨を残さずプレイできるかどうかということが問われるのでは？　今月はそんなお話。

ソーシャルゲームと健全化（公平な環境を！）

飛ぶ鳥を落とす勢いのソーシャルゲームが、コンプガチャにまつわる規制でサービスの見直しを迫られています。

ある種の人々を病的な没頭に陥らせる高い射幸性、高額請求につながる青天井の料金の問題が指摘されています。

昭和60年施行の改正風営法からゲームセンターが風俗営業と定義されて以来、ビジネスモデルは公安委員会のチェックを受け、出る釘とならないようナーバスにやってきたアーケードゲーム業界からすると、ソーシャルゲーム業界はいかにも野方図に見えてしまいます。ついに会社四季報で風営法適用についての言及もあったようですね。

1978年のインベーダーで急激に市場規模を大きくし、社会の認知を経てから昭和60年の改正風営法まで7年。

ソーシャルゲーム業界は、テレビへの大量のCMの投下も相まって立ち上がりは急峻。社会的な認知を経た後、社会からのチェックを受けるフェーズに入っていくというのは、かつてのアーケードゲーム業界を見るかのようです。

私個人は「大人の遊び」の範疇ではガチャにどれだけ大金を突っ込もうが、それによって得た体験の対価と考えればアリだと考えます。例えば「モバマス」（アイドルマスターシンデレラガールズ）をやっている大人は、恐らくそのほとんどが、注ぎ込む金額と、それによって得るものを冷静に評価した上で事に及んでいるでしょう。

しかし、中には親の支払いの携帯でソーシャルゲームに没頭し、それで不用意に高額の請求を発生させていることもあるようです。

昼を抜いて作ったサイフの中にある軍資金が無くなったら家に帰らざるを得ないアーケードゲームと異なり、許容限度を超えて請求が発生してしまうというのは、やはり非常に危なっかしい。

そうして高額の請求を発生させたプレイヤーが、今後も持続的にプレイしていくかというのは疑わしい。周囲からは、やめろと言われるでしょう。本人の意思とは無関係に、プレイしづらい状況が出来ていく。

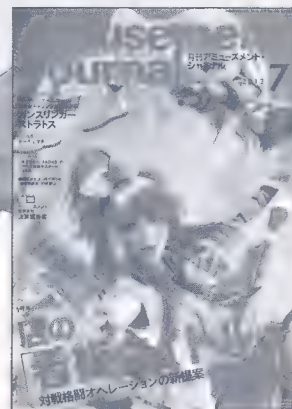
我々がかつてゲームセンターへの出入りを禁じられたように、ソーシャルゲームそのものによくないレッテルを貼られてしまってはおしまいです。

ソーシャルゲームのファンになった一人のプレイヤーが、今後も安心して継続的にプレイに取り組めるようなビジネスモデルへの移行は急務ではないかと考えます。

アーケードゲームがそうしてくれたように、ゲームとプレイヤーとが公平にわたり合える、少なくともそう感じさせてくれる場を提供していただきたいと思います。

杉田 哲朗
本誌編集長。社内に若ソーシャルゲームにハマる者が続出。しかも皆楽しそうにレアカード自慢をするので、その巧みな仕組みに感心し、新しい形の娯楽としてソーシャルゲームを評価。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON ―奥付―

EDITOR's NOTE

●近年編集部にはカラープリンターが導入されている関係で、最初からカラーのプリントを見ているのですが、このプリントは入朱が困難。赤ペンでは見えない。こいつを倒すために使っているのが、サクラクレパスのゲルインキボールペン。真っ黒なゲラにもグイグイ乗る。マジオススメ。(杉田)	●ふと、一人のアケゲーマーでも、その時々でハマってるゲームによって一日に使うお金は変わるんじゃないかと思ったり。僕も格ゲーやってる時期とカードゲーやってる時期で金銭感覚がかなり違いました。最近はゲーム代よりも、その後確定している飲み代の方が高かったりするんですが……。(ムラズミ)
●7月12日の稼働が決まった『ガンスリンガー ストラトス』! 7月20日にガイドブックも発売決定! 全員初心者のゲームなので、さまざまな疑問に応える構成になっています。また、ゲーム内ポイントの「1万GP!」が獲得できるキャンペーンコードも付いているので、ぜひ予約をお願いします!(霜田)	●最近新聞を購読していますが、電車の中だとうまくページをめくれないんですよね。隣の人にぶつかりそうで。こんな時にスマホとか電子媒体の利便性を実感してしまいます。でも、くしゃっとなった新聞を見返すと、なんか読んだ気が増しませんか?(見ているのは実は男専のなかむら……嘘ですよ!)
●10年以上担当してきた、バーチャの最新作が家庭用で登場! さっそく我が人間学園でもダウンロード購入! しかし、その二日後マンションに「深夜騒がないでください」の張り紙! ヤッタネ(やってない)! これはもう静音スティックが欲しくなりまさぁね!!(髪切ってサッパリのitakyo)	●長らく本誌で扱ってきた『ガンスリンガー ストラトス』が、いよいよ全国稼働スタート! 需要があるか分かりませんが、サポート重視のオルガで参戦する予定です。話は変わって『最大往生』のインタビューにご協力いただいた開発スタッフの皆様、お忙しい中ありがとうございました。(伊勢猫)
●恋姫☆ようちえん一巻とP4U攻略ガイドの同時進行もそろそろ終わり。特にP4U攻略ガイドの方はムラズミ氏がサウジアラビアの審判かと思うほどの無双っぷりを見せつけてくれたので助かりました。ぜひお手に取ってもらえれば幸いです。(家では三国志11(否12)とTOKYO JUNGLEにいそしむ松D)	●いよいよ稼動の迫る『ガンスリンガー ストラトス』。サウンドページの『雷電Ⅳ』や、先月号でゲーメストネタに走った『マジカルビート』と、NESiCA関係が熱い夏になりそげDA! それはさておき『マジキュー4コマ Fate/Zero 四コマ聖杯戦争(3)』に4コマを描いたので、興味のあるかたは鋼像!(げっつ☆)
●「闘劇2012」のページで紹介されている、ライブステージの出演陣が驚くほど豪華、超豪華! GMファンの皆様、大注目ですヨ! 「サウンド調査団」代表として、最初から最後まで前(あるいは楽屋)に張り付きたいけど、もちろんメインの闘劇全国決勝もあるわけで! コピーロボットみたいなの、ない?(ヤエ)	●5月はじめのイタキョーさんとの打ち合わせの時点で、5月は初級編、6月は中級編、7月は上級編とつないで闘劇を迎えよう、というプランはできてました。今回はその中級編を担う「2D格ゲー勢向け3D入門」となります。来月のキャリバー攻略もお楽しみに。(おおさか)
●心待ちにしていた『戦国大戦』の全国大会がついに明らかに! 選手として出場できるようなスキルはありませんが、観戦だけでも待ち遠しいです!! とはいいつつ、せっかくなので都内近郊の予選に記念参加予定。おなら体操で参加しているヒゲメガネを見掛けたら、火牛をぶち込んでください。(シンドウ)	●取材に行くと大体雨が降る雨男ですが、梅雨真っ只中の今月はいつ出かけても雨が降ってるので若干気が楽ですね。あんまり外出しませんけど(笑)。最近は珍しく自宅でゲームをする日々。「LincleLINK」が始まったらゲーセンへ鍵盤とオブジェをたたきに行ってきます。(ハナダ)

STAFF

■発行人 浜村 弘一 ■編集人 青柳 昌行 ■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人 ■デスク 伊丹 恭
■編集スタッフ 松浦 大輔/小島 賢治/新藤 剛/村角 仁史/中村 翔
■編集協力(五十音順) age/飛鳥/伊勢猫/ウメハラ/おおさか/OYZ/極限堂/げっつ☆先生/cw/C・LAN/スズキド/JOKER/DIEちゃん/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちくわ/鉄拳番長/とき/Pinch/ハナダ/原常樹/福士/藤野俊昭/ふり～だ/ブンブン丸/松浦恵介/マンモス丸谷/矢永/よるよる/REBELLION/yK
■ハイスコア協力 京城/藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順) 天野シロ/IKa/いちみやひろし/今井神/木末春人/もりのほん/幸宮チノ/ワンカップP
■業務部 樽本 義之/岡 寛之
■営業部 高津 利浩/堂前 秀隆/中村 宣忠/山田 慶紀/梅田 拓実
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平/関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 兎束 龍憲/吉澤 美由希/藤田 隼人
■編集総務ほか 須藤 史紀/泉 和子/山内ユリコ/安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)
■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader

NOTICE ―次号予告―

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

ついに稼働開始! スタートダッシュをサポートする大特集!!

ガンスリンガー ストラトス

一歩進んだ戦術を身に付け、全国大会を目指せ!

戦国大戦 -15XX 五畿七道の雄-

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト、ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ、LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～、BEAT MAXIMUM ほか

NEXT NUMBER 2012年9月号は

2012年7月30日(月)発売予定 定価990円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア8月号 [No.147]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.147
第13巻 第8号 通巻第147号 平成24年6月30日発行・発売(毎月1回30日発行)
雑誌11447-08
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

CONTRIBUTE ―投稿―

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

10月号/7月17日(火)必着
11月号/8月16日(木)必着
12月号/9月18日(金)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.147

アンケートはがき

1ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. ゲーム大会などのイベントがあった場合、どういった形で情報を入手しますか?

A5. □実際に会場まで行く □ネットなどでリアルタイム中継を見る □後日webで見る

□雑誌の掲載記事を読む □その他〔 〕

その理由〔 〕

Q6. アフロ150号記念企画で、見てみたい投稿者のお名前を教えてください。(複数回答可)

A6. 〔 〕

Q7. アフロサミットを開催しますが、当日にやってほしい企画案を教えてください。

A7. 〔 〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わず、一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

月刊アルカディア ARCADIA Aug. No.147

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447−08

4910114470827
00943